

## **BAB IV**

### **PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Proses Penciptaan Desain Busana**

##### **a. Pencarian Inspirasi**

Penciptaan busana yang baik memerlukan perencanaan dalam menentukan langkah dalam penciptaan busana tersebut dengan tahap penyelesaiannya agar hasil yang diinginkan dapat tercapai sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Proses dalam penciptaan busana pesta malam remaja dengan sumber ide Semar meliputi beberapa tahap atau proses pembuatannya. Dimulai dengan persiapan, pelaksanaan, sampai dengan evaluasi hasil produk busana.

Dalam menciptakan suatu desain busana terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan. Pertama adalah mencari inspirasi atau sumber ide untuk menciptakan busana pesta malam remaja. Setelah mendapatkan sumber ide, langkah selanjutnya adalah membuat desain busana dari pengembangan sumber ide tersebut. Pencarian inspirasi atau sumber ide dimulai dari mengkaji tema, *trend* yang sedang berlangsung atau sedang terjadi, dan mengkaji teori dari beberapa referensi buku dengan cara membaca dan mencari informasi dari majalah, sosial media seperti instagram, internet dan lain-lain.

Setelah mendapatkan sumber ide maka langkah selanjutnya dalam mewujudkan sebuah desain tersebut menjadi busana pesta malam remaja yaitu mencari alat dan bahan untuk mewujudkan desain tersebut dalam bentuk nyata. Alat-alat yang dibutuhkan yaitu alat-alat menjahit seperti gunting, penggaris pola, mesin jahit, dll. Bahan yang dibutuhkan adalah seperti kain sebagai bahan utama,

kertas membuat pola, benang jahit, hiasan busana, dan bahan tambahan seperti bahan pelapis, furing, dll.

b. *Moodboard*/papan inspirasi

Sumber ide tersebut kemudian dikumpulkan dan dituangkan kedalam sebuah *moodboard* yang meliputi sumber ide, tema, *trend*, dan gambar pencetus sumber inspirasi lainnya yang dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai disain yang akan digambar oleh *desainer*. *Moodboard* dibuat dalam kertas berukuran A3 27,5 cm x 41,5 cm dengan isi materi sebagai berikut :

- 1) Sumber ide atau inspirasi
- 2) *Trend* yang sedang berlangsung
- 3) Gaya busana sesuai dengan *trend*
- 4) Warna yang akan digunakan dalam pembuatan busana tersebut
- 5) Bahan yang akan digunakan dalam pembuatan busana
- 6) *Accessories* yang digunakan dalam busana tersebut seperti gelang, anting, hiasan rambut, dll.
- 7) Hiasan tambahan seperti payet dan manik-manik.

Berikut ini merupakan *moodboard* dengan *subtrend Exuberant* sub tema *trend Urban Caricature* sebagai kumpulan dari inspirasi-inspirasi agar mempermudah penciptaan desain busana dengan judul busana “Semar Samara” dengan sumber ide tokoh punakawan dalam pewayangan Semar.

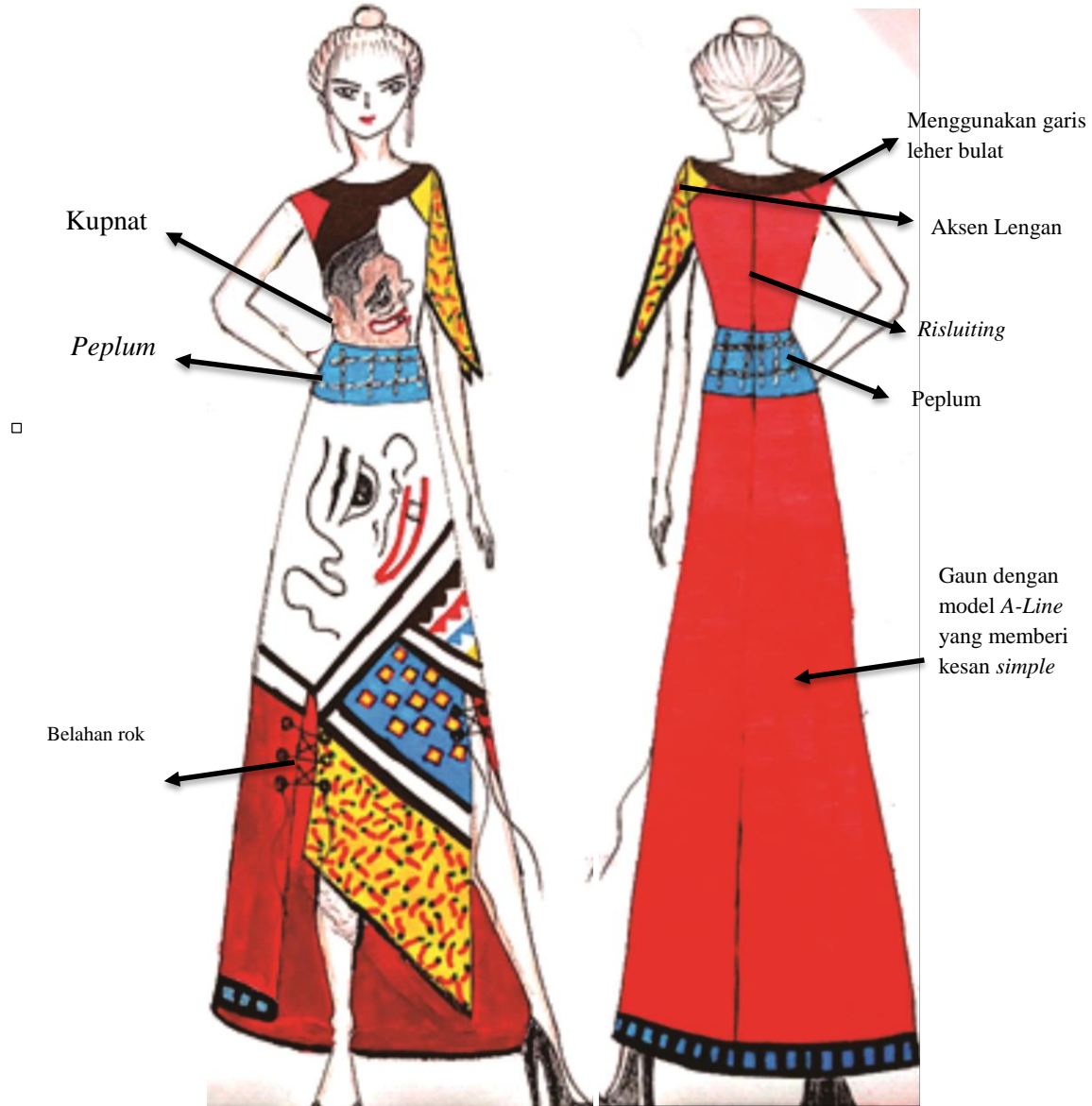




Gambar 4. *Design Sketching*

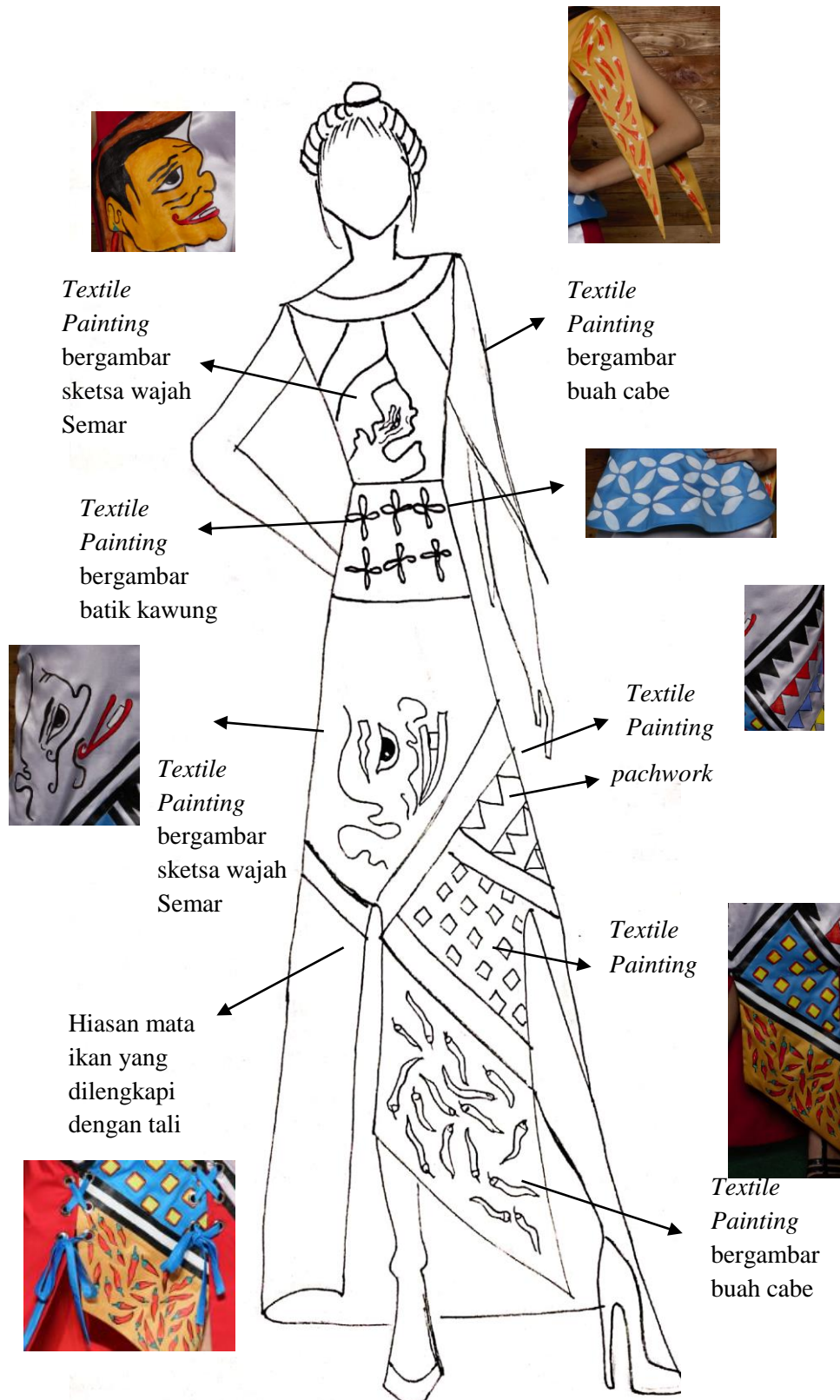
## 2) Desain Presentasi (*Presentation Drawing*)

*Presentation Drawing* adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditujukan pada pelanggan (*buyer*).



Contoh Bahan :

Gambar 5. *Presentation Drawing* Desain tampak depan dan belakang



Gambar 6. Desain Hiasan

### 3. Pembuatan Busana

#### a. Persiapan

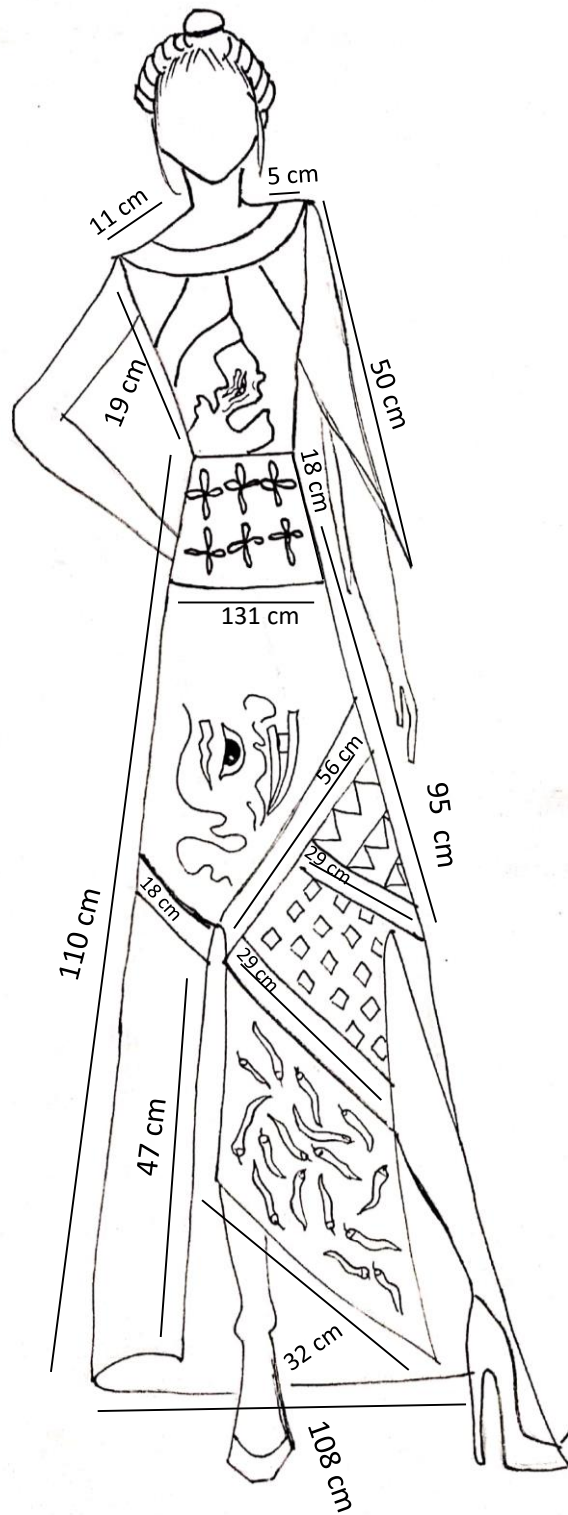
##### 1) Persiapan Proses Pembuatan Busana Pesta Malam

Persiapan yang dilakukan dalam proses pembuatan busana pesta malam untuk wanita remaja dengan sumber Semar ini antara lain:

##### a) Pembuatan gambar kerja

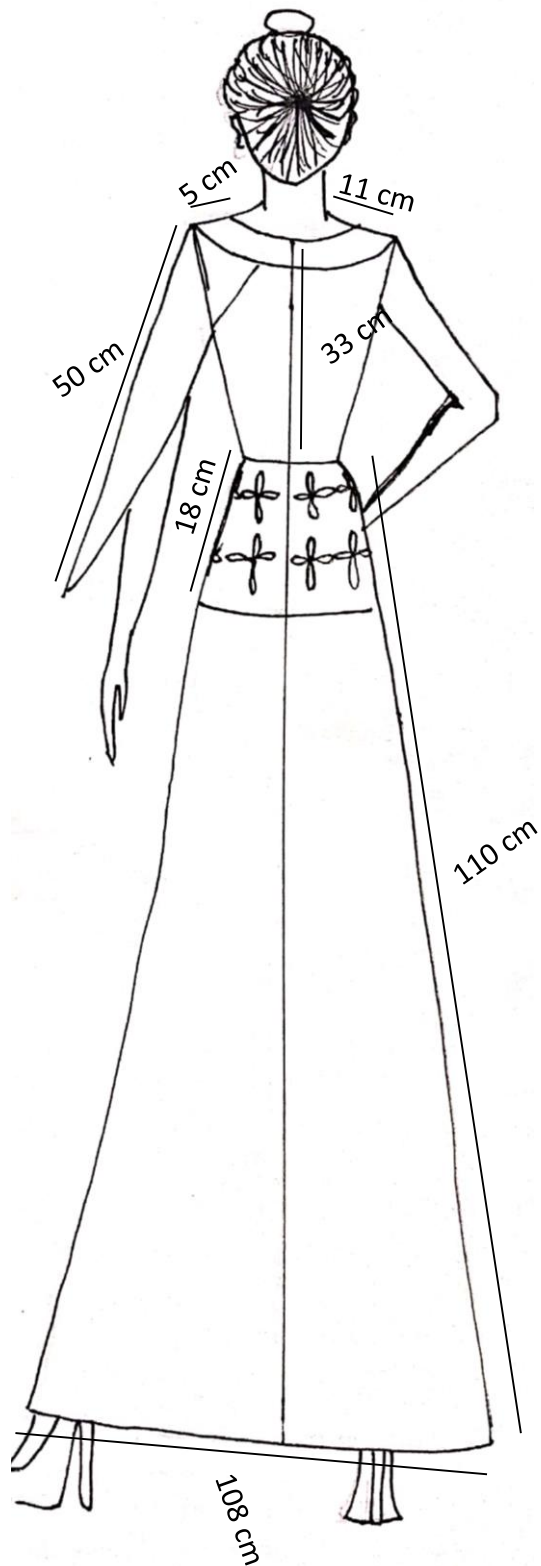
Pembuatan gambar kerja bertujuan menggambarkan desain busana serta detail busana secara lengkap yang disertai dengan keterangan pada bagian busana untuk menghasilkan hasil yang maksimal. Tujuan dari pembuatan gambar kerja yaitu untuk mengetahui lebih detail bagian-bagian busana yang dibuat, sehingga busana yang dihasilkan menjadi sesuai desain yang direncanakan sejak awal.





Gambar 7. Gambar Kerja Busana Bagian Depan

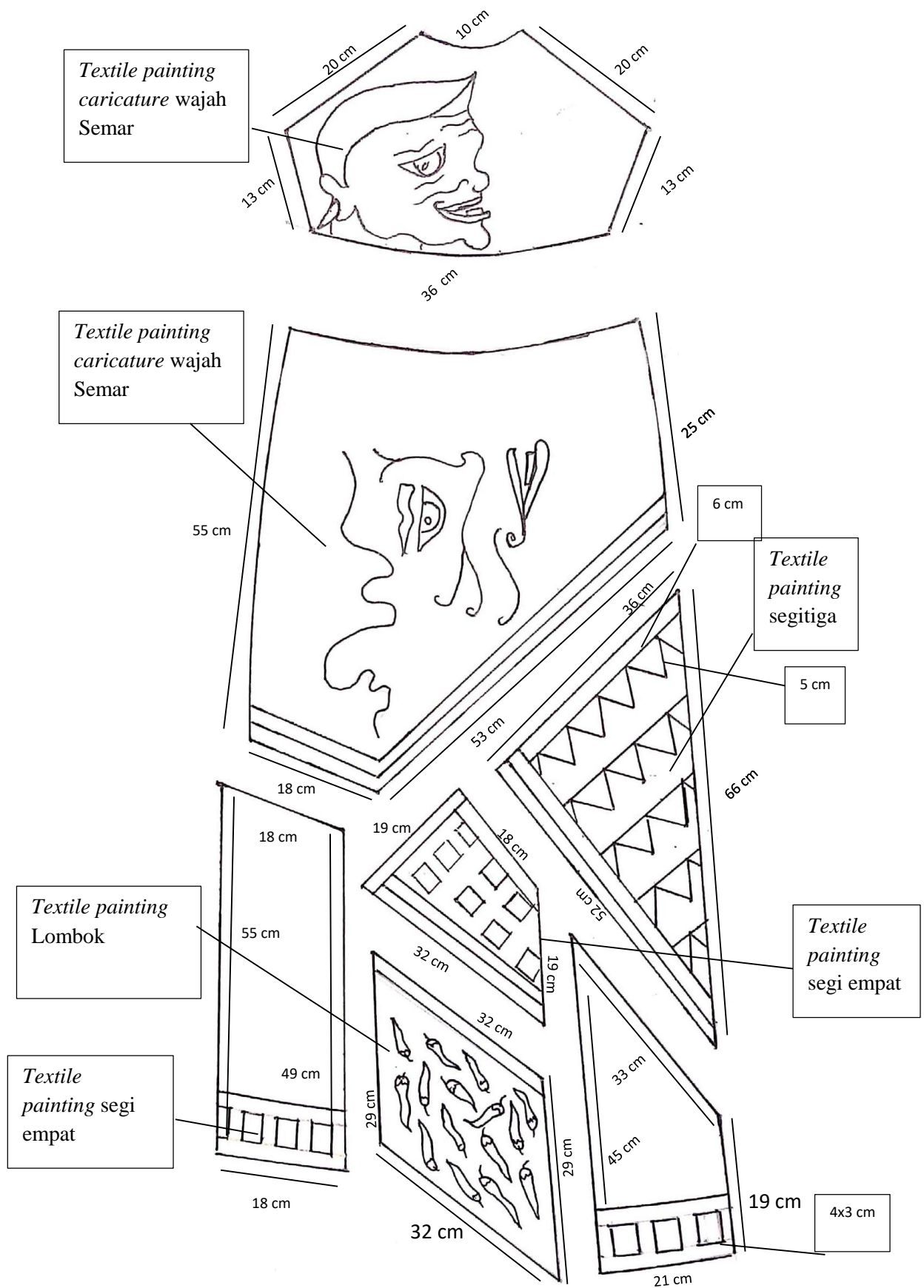




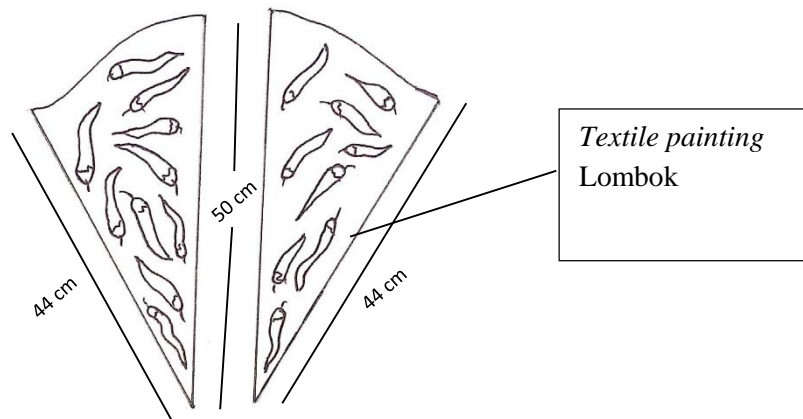
Gambar 8. Gambar Kerja Bagian Belakang

#### d. Desain Hiasan

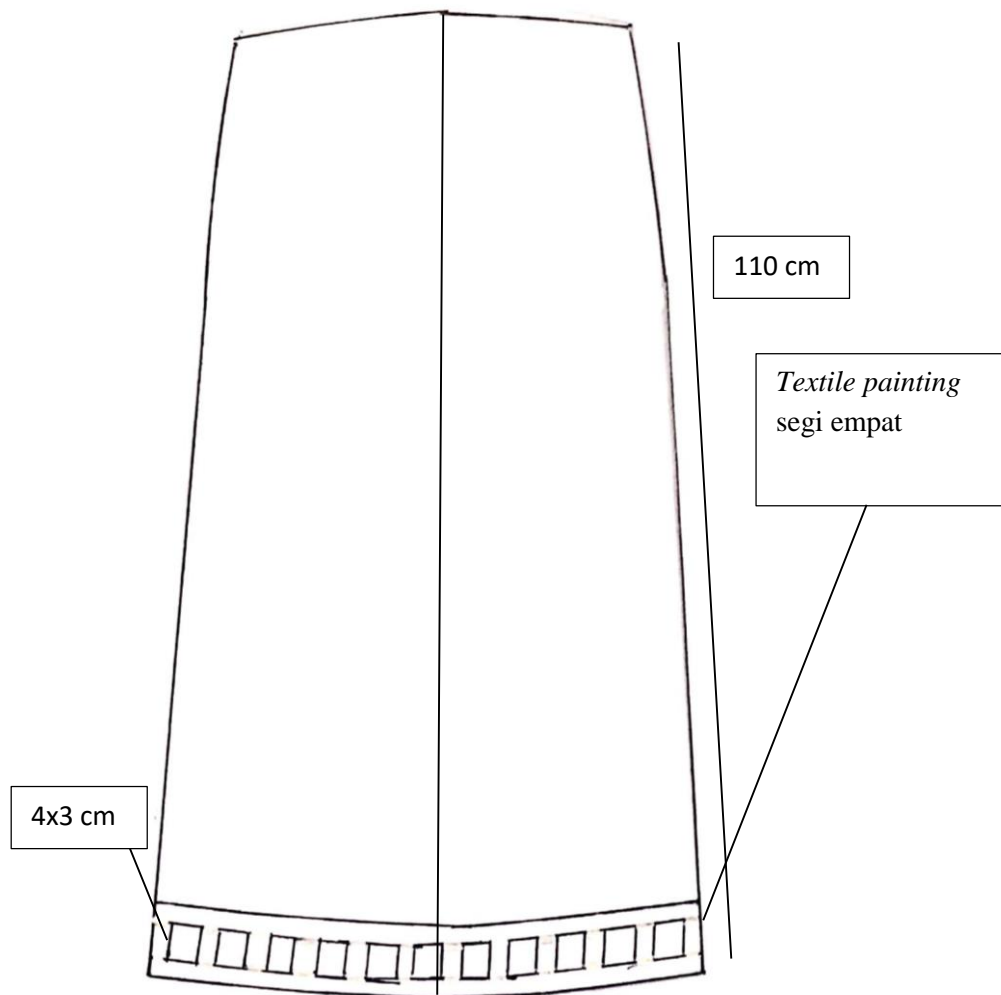
Desain hiasan adalah desain yang berfungsi untuk memperindah suatu benda. Desain hiasan dapat berupa garis, warna, atau bahan-bahan lain yang digunakan pada desain struktur dengan tujuan untuk mempertinggi mutu merupakan desain hiasan. Melukis pada kain disebut juga dengan istilah *textile painting*. *Textile painting* adalah salah satu teknik membuat motif atau menghias kain. Bedanya dengan melukis pada kanvas, melukis pada kain menggunakan cat khusus yang tahan dicuci dan disetrika. Desain hiasan yang digunakan pada busana pesta malam remaja dengan sumber ide Semar yaitu dengan mengaplikasikan *textile painting*. Berikut ini merupakan desain hiasan yang digunakan pada busana pesta malam remaja Semar.



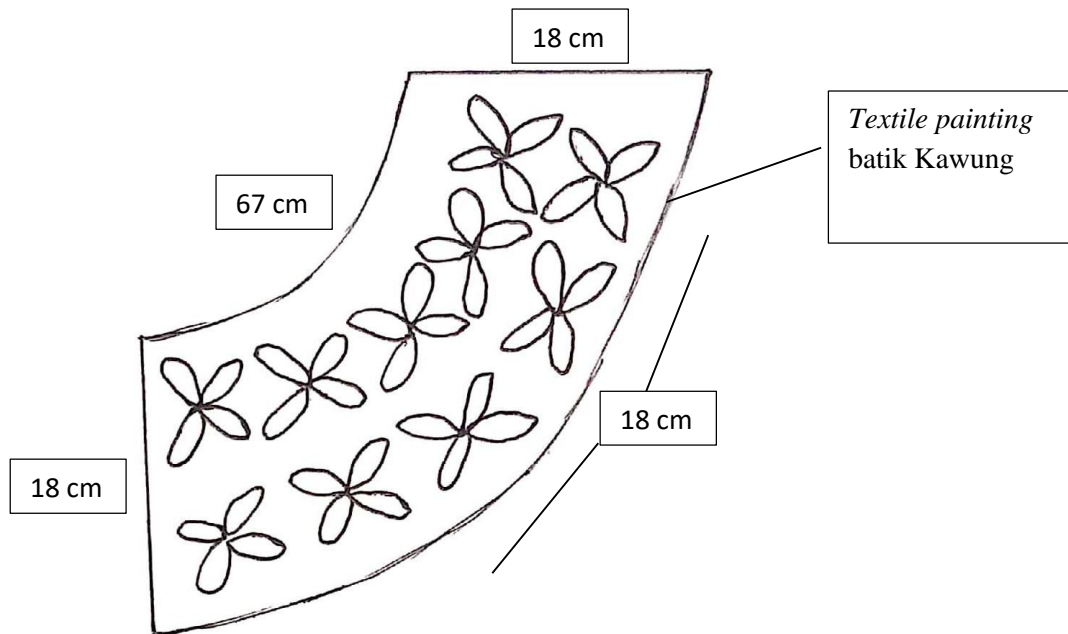
Gambar 9. Production Sketching Hiasan Bagian Depan



Gambar 10. *Production Sketching* Hiasan Bagian Lengan



Gambar 11. *Production Sketching* Hiasan Bagian Rok Belakang



Gambar 12. *Production Sketching* Desain Hiasan Bagian Peplum

b) Pengambilan ukuran

Hasil pengukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta malam untuk wanita ini antara lain:

- 1) Lingkar Badan : 83 cm
- 2) Lingkar Leher : 36 cm
- 3) Lingkar Pinggang : 67 cm
- 4) Lingkar Panggul : 93 cm
- 5) Lebar Muka : 30 cm
- 6) Panjang Muka : 32 cm
- 7) Lebar Bahu : 11 cm
- 8) Lebar Punggung : 34 cm
- 9) Panjang Punggung : 36 cm
- 10) Tinggi Dada : 16 cm
- 11) Panjang Rok Panjang : 110 cm
- 12) Panjang Sisi : 16 cm

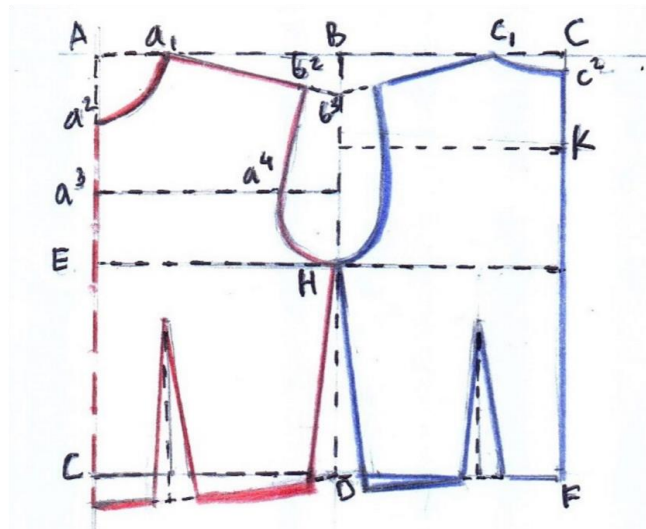
13) Tinggi Panggul : 19 cm

14) Lingkar lengan : 41 cm

c) Pembuatan pola busana

Pada pembuatan pola busana pesta malam untuk wanita ini menggunakan pola So-En dengan skala 1:8. Adapun pola yang digunakan dalam proses pembuatan busana pesta ini adalah sebagai berikut :

1) Pola Dasar Badan



(Widjiningsih, 1994 : 31)

Gambar 13. Pola Dasar Badan Sistem So En skala 1 : 8

Keterangan Pola Dasar Badan

Keterangan pola dasar badan bagian depan

$A-B = \frac{1}{2} \text{ lingkar badan} + 1 \text{ cm}$

$A-C=B-D = \text{panjang punggung} + 1,5 \text{ cm}$

$A-a_1 = \frac{1}{6} \text{ Lingkar Leher} + 0,5 \text{ cm}$

$A-a_2 = (A-a_1) + 1 \text{ cm}$  Bagian Belakang

Garis yang menghubungkan titik  $a_1$ - $a_2$  yaitu kerung leher depan

$A-E = \frac{1}{2} \text{ Panjang punggung} + 1,5 \text{ cm}$

$G-D = \frac{1}{2} \text{ Panjang punggung}$

$B-b_1 = 4 \text{ cm}$

$a_1-b_2 = \text{Lebar bahu}$

$a_2-a_3=a_3-E = (a_3 \text{ tengah tengah } a_2-E)$

$a_3-a_4 = \text{Lebar dada}$

garis yang menghubungkan titik  $b_2$ - $a_4$ -H yaitu kerung lengan

$D-M = \text{tinggi puncak}$

$M-M_1 = \frac{1}{2} \text{ jarak dada}$

$M-D_4 = \text{turun } 2 \text{ cm}$

$D-O = \text{turun } 3 \text{ cm}$

$(D_1-d_2) = (d_1-d_3) = 3 \text{ cm (kupnat)}$

$(O-d_2) + (d_3-e_1) = \frac{1}{4} \text{ lingkar pinggang} + 1 \text{ cm}$

Keterangan pola belakang

$B-C = D-F = \frac{1}{4} \text{ lingkar badan} - 1 \text{ cm}$

$C-c_2 = 1,5 \text{ cm}$

$C-c_1 = 6,5 \text{ cm} = (A-a_1) = \text{leher depan}$

$c_1-c_2 = \text{kerung leher bagian belakang}$

$c_1-b_3 = \text{lebar bahu} = 12 \text{ cm}$

$c_2-k = 8 \text{ cm}$

$k-k_1 = \frac{1}{2} \text{ lebar punggung}$



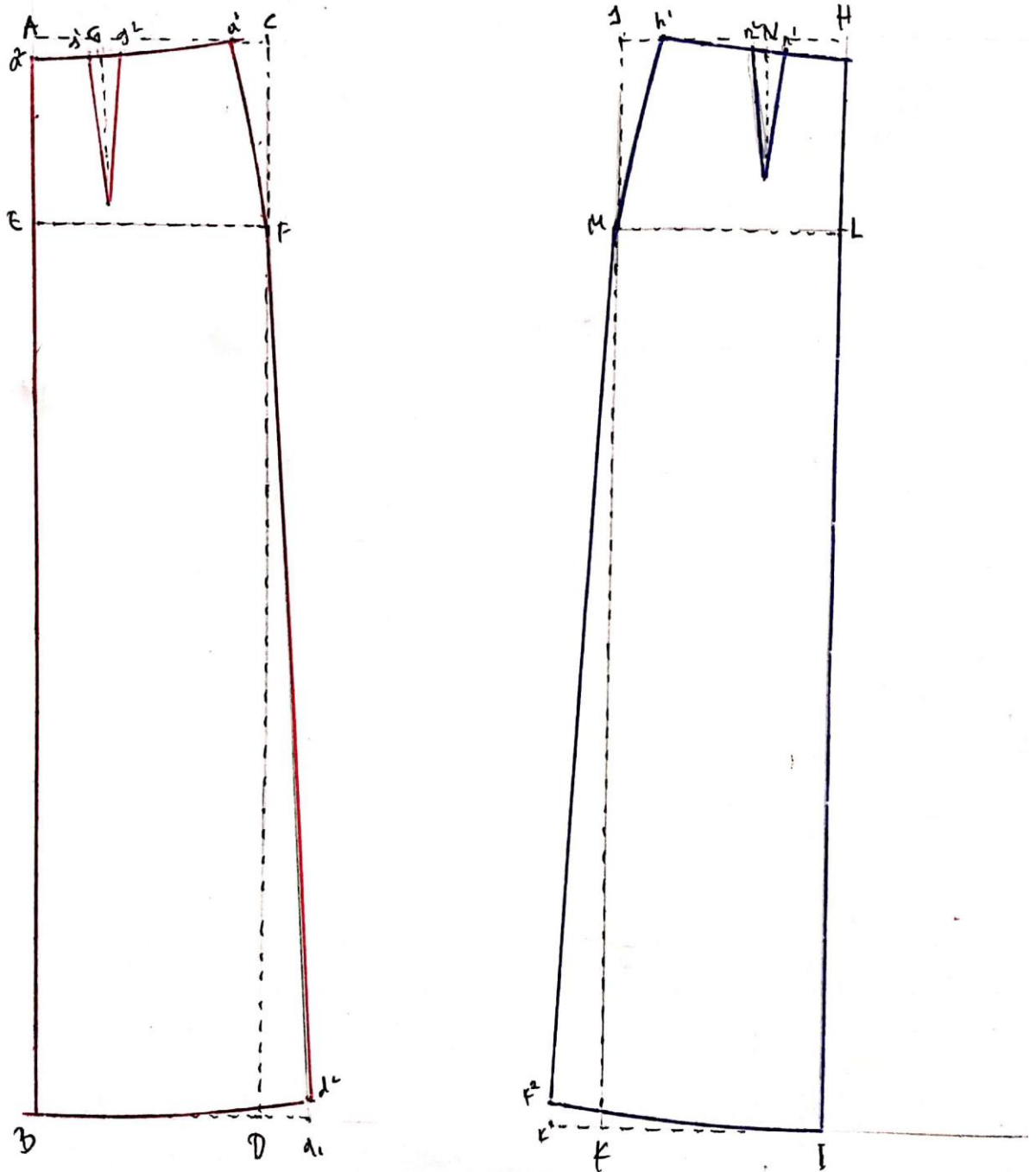
$$I-J = 8 \text{ cm}$$

$$J-j1 = 5 \text{ cm}$$

$$(N-n1) - (N-n2) = 3 \text{ cm (kupnat)}$$

$$(F-n1) + (n2-e2) = \frac{1}{4} \text{ lingkar pinggang} - 1 \text{ cm}$$

2) Pola Dasar Rok



Gambar 14. Pola Dasar Rok Skala 1 : 8

### Keterangan Pola Rok

#### Bagian Depan

$$A-B = \frac{1}{4} \text{ Lingkar Pinggang} + 1$$

$$A-D = \text{Panjang Rok}$$

$$A-C = \text{Tinggi Panggul}$$

$$C-G = \frac{1}{4} \text{ Lingkar Panggul} + 1$$

#### Bagian Belakang

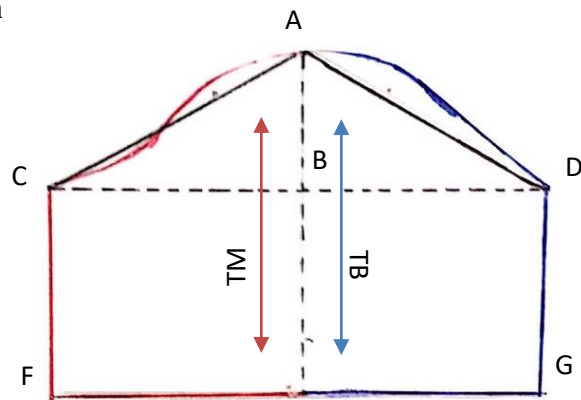
$$H-I = \frac{1}{4} \text{ Lingkar Pinggang} + 1$$

$$H-K = \text{Panjang Rok}$$

$$H-J = \text{Tinggi Panggul}$$

$$J-G = \frac{1}{4} \text{ Lingkar Panggul} +$$

### 3) Pola Dasar Lengan



Gambar 15. Pola Dasar Lengan Skala 1 : 8

#### Keterangan pola dasar lengan:

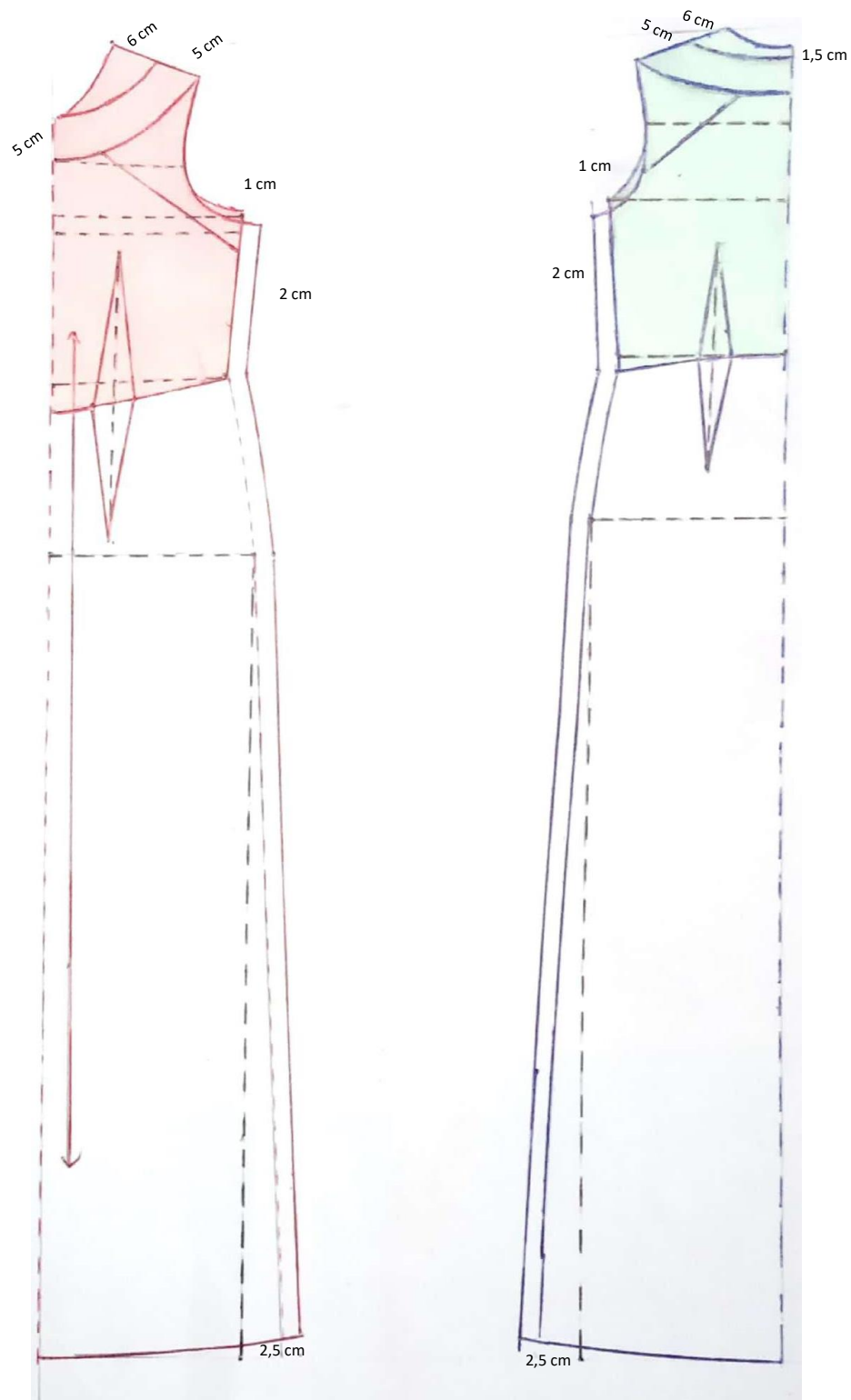
$$A-B = \frac{1}{4} \text{ lingkaran kerung lengan} + 0,5\text{cm (tinggi puncak lengan)}$$

$$A-C=A-D= \frac{1}{2} \text{ lingkaran kerung lengan} + 0,5\text{cm}$$

$$A-E= \text{Panjang lengan}$$

C-A-D hubungkan titik tersebut menjadi kerung lengan seperti pada gambar.

#### 4) Pola Gaun

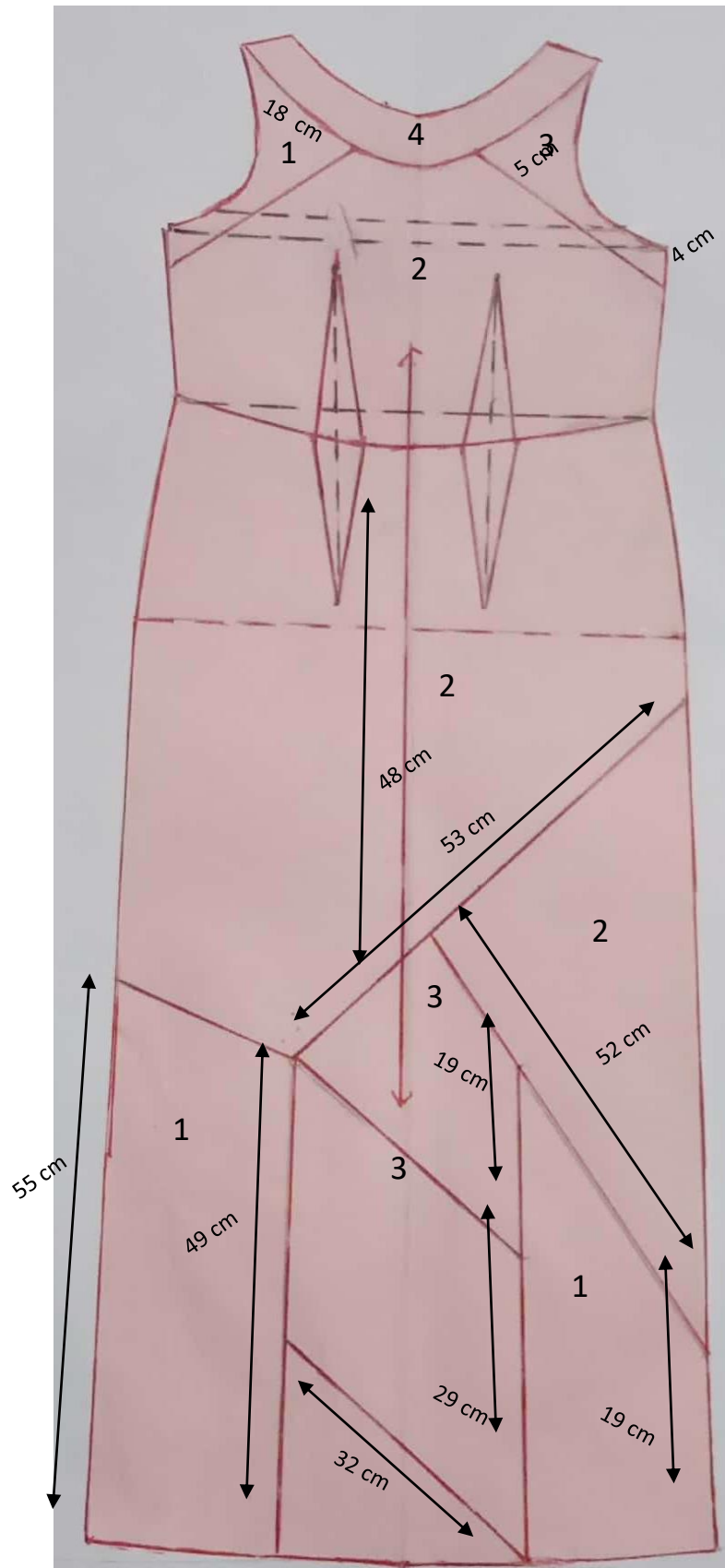


Gambar 16. Pola Gaun

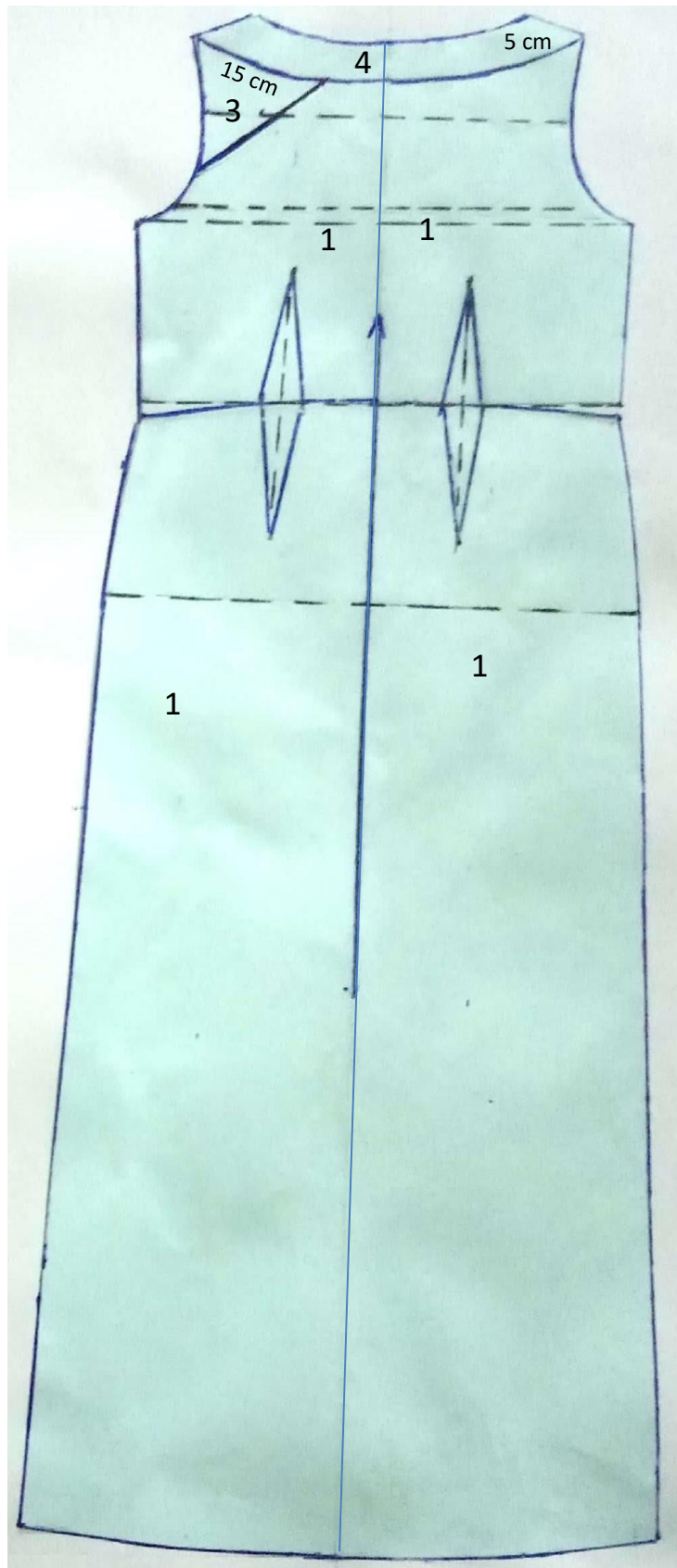
Keterangan Pola :

1. Menggabungkan pola dasar badan atas dan rok bagian depan dan belakang.

# 5) Pola Gaun Sesuai Desain



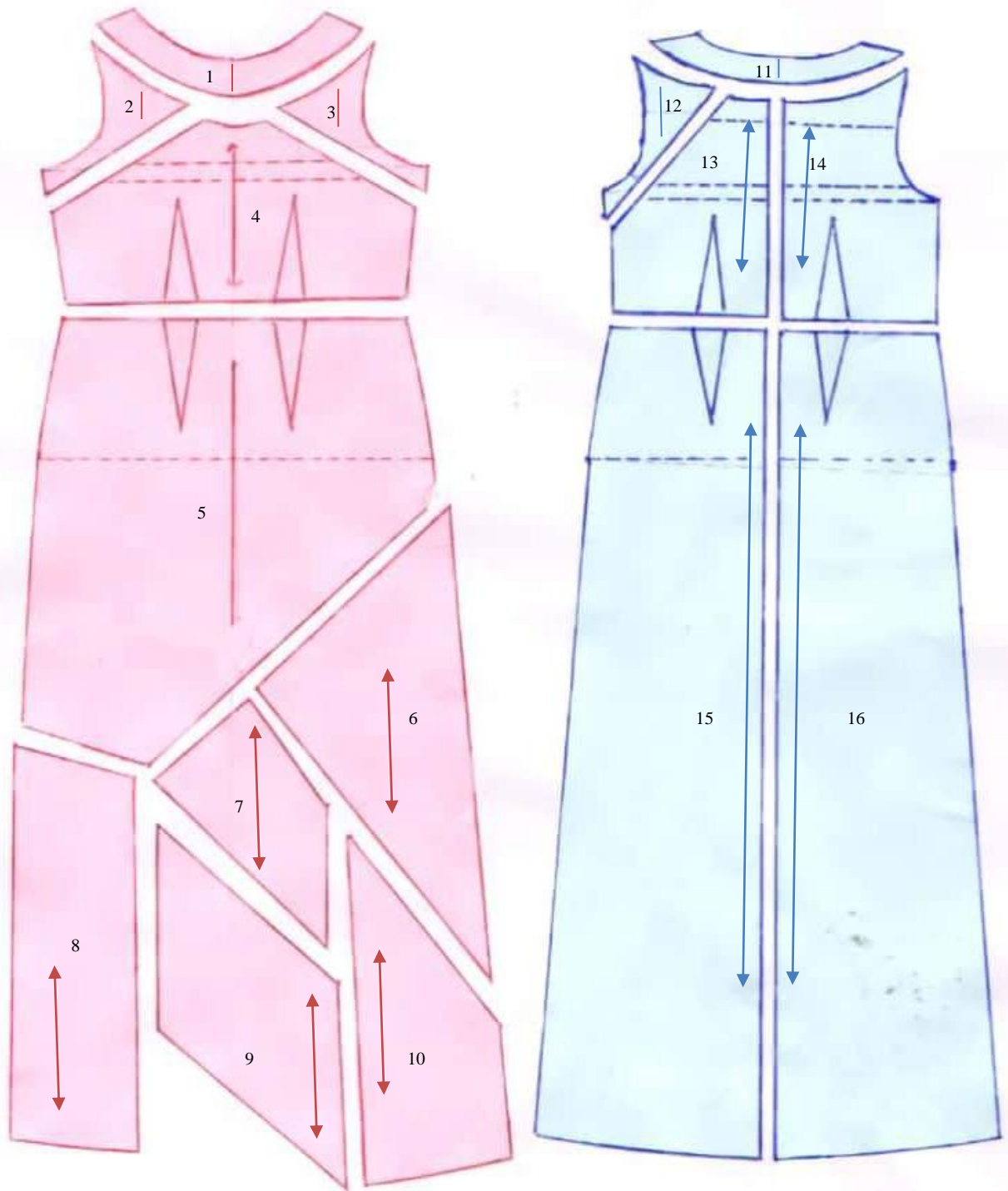
Gambar 17. Pecah Pola Gaun Sesuai Desain Bagian Depan



Gambar 18. Pecah Pola Gaun Sesuai Desain Bagian Belakang

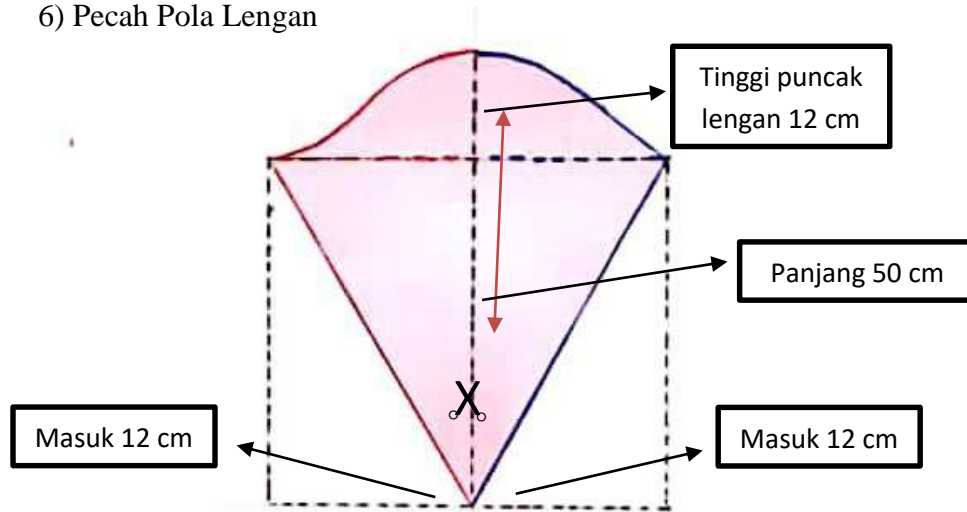


6) Pecah Pola Gaun Sesuai Desain

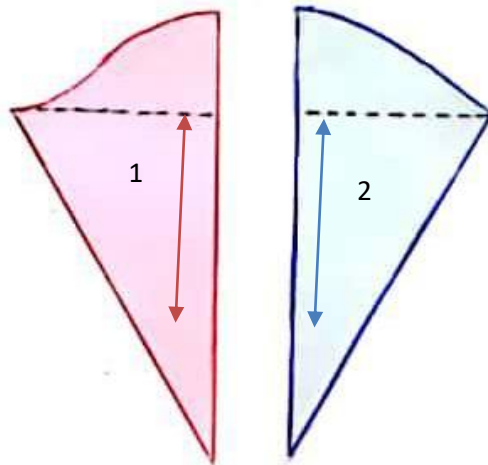


Gambar 19. Pola Gaun Sesuai Desain

6) Pecah Pola Lengan



Gambar 20. Mengubah Pola Lengan 2 Skala 1 : 8

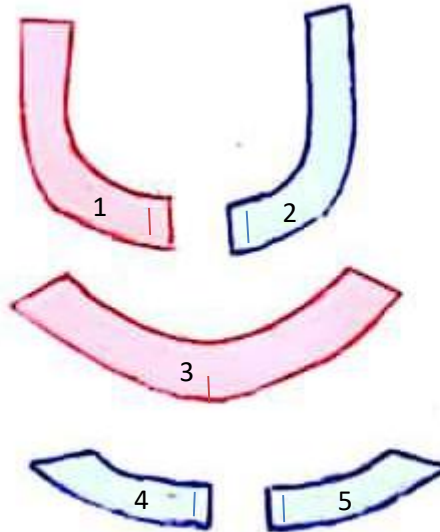


Gambar 21. Pola Akses Lengan Skala 1 : 8

Keterangan :

1. Lengan dibagi menjadi dua bagian.
2. Simbol gunting berarti dipotong.

## 7) Pola Depun



Gambar 22. Pola Depun Skala 1 : 8

Keterangan :

1) 1 dan 2 adalah pola depun lengan.

2) 3, 4, dan 5 adalah pola depun leher.

d) Rancangan bahan

Rancangan bahan merupakan peletakan pola busana dalam ukuran skala pola di kertas bahan (kertas payung) sesuai lebar dan arah serat pada bahan yang akan digunakan. Rancangan bahan bertujuan agar meminimalkan dan mengetahui seberapa banyak bahan yang diperlukan untuk suatu mode busana.

1) Merancang bahan secara Global

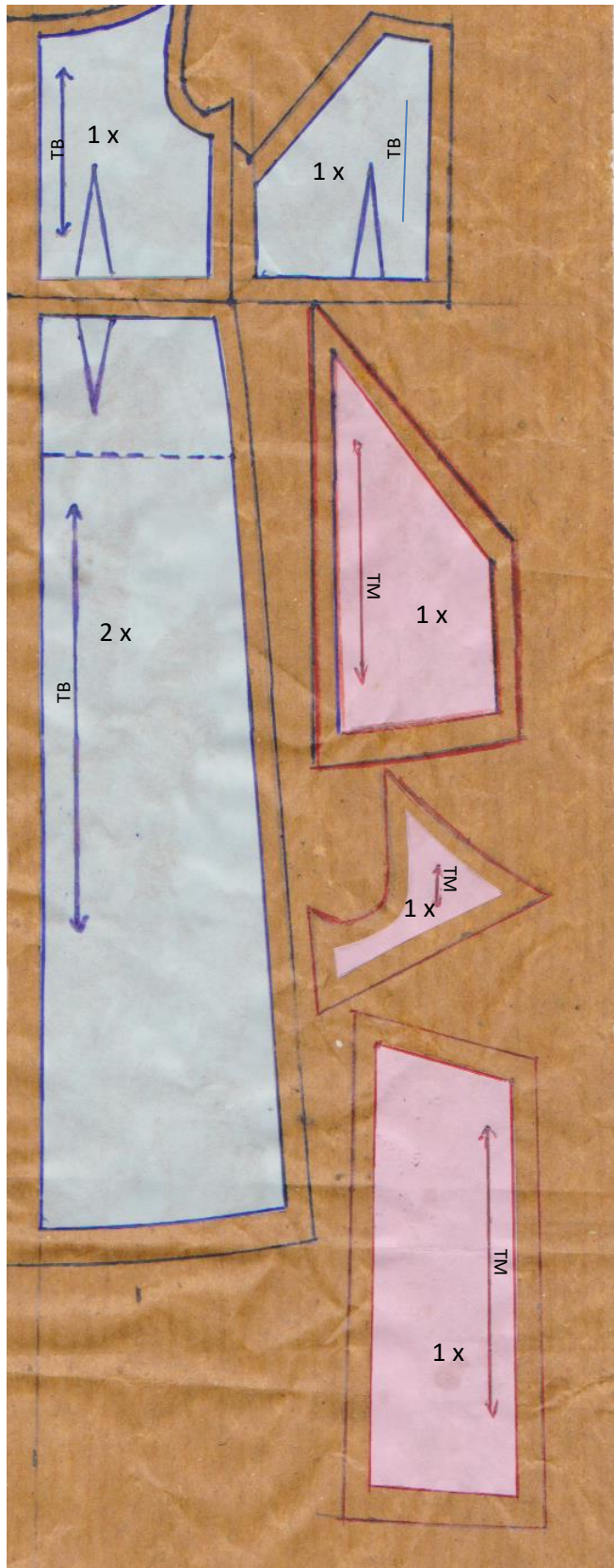
Memperkirakan jumlah kebutuhan bahan dengan menghitung jumlah panjang masing-masing pola yang sudah diubah ditambah perkiraan jumlah tambahan kampuh dan kelim.

## 2) Merancang bahan secara Terperinci

Merancang bahan dengan menggunakan pola-pola kecil pada kertas sampul/payung yang dimisalkan sebagai kain yang di ukur selebar yang diperlukan.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam merancang bahan adalah sebagai berikut:

- 1) Arah serat pola harus sesuai dengan arah serat kain.
- 2) Peletakan pola dimulai dari pola yang besar, sedang kemudian pola yang terkecil.
- 3) Untuk bahan bermotif perlu diperhatikan arah motif sedangkan bahan bertekstur perlu diperhatikan bagian baik dan buruk kain agar tidak terbalik.
- 4) Disain busana, tanda pola, dan ukuran kampuh.



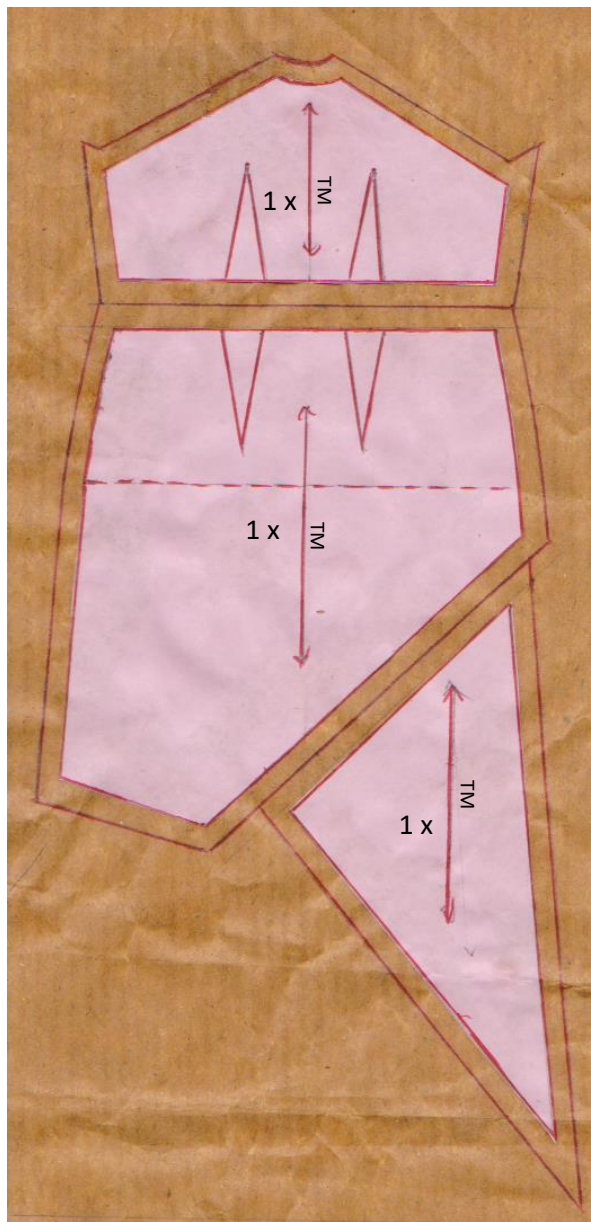
Nama Bahan : Kain Linen

Skala : 1 : 8

Panjang Bahan : 200 cm

Lebar Bahan : 150 cm

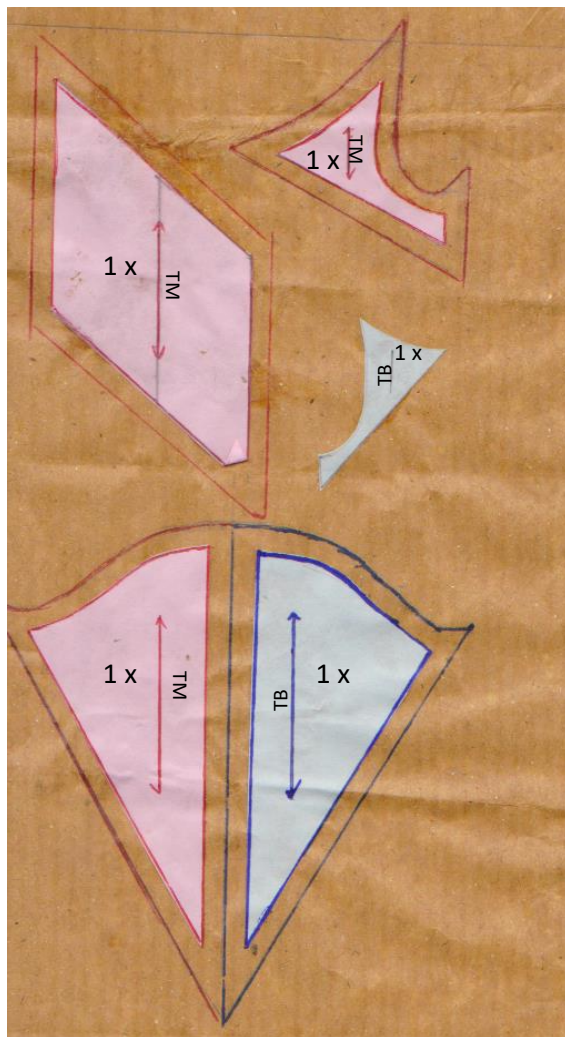
Gambar 23. Rancangan Bahan Gaun 1



Nama Bahan	: Kain Tafeeta
Skala	: 1 : 8
Panjang Bahan	: 100 cm
Lebar Bahan	: 150 cm

Gambar 24. Rancangan Bahan Gaun 2





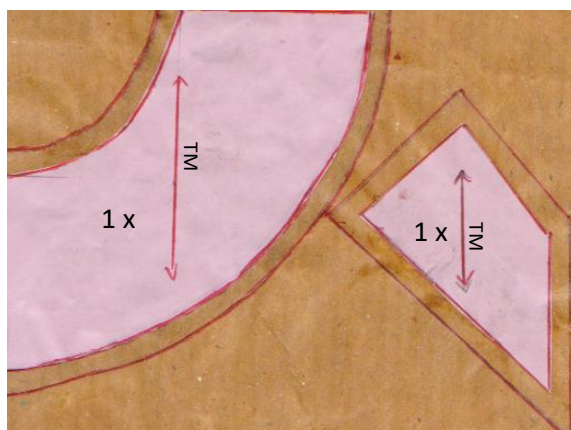
Nama Bahan : Kain Satin  
Velvet (kuning)

Skala : 1 : 8

Panjang Bahan : 50 cm

Lebar Bahan : 150 cm

Gambar 25. Rancangan Bahan Gaun 3



Nama Bahan : Kain Satin  
Velvet (biru)

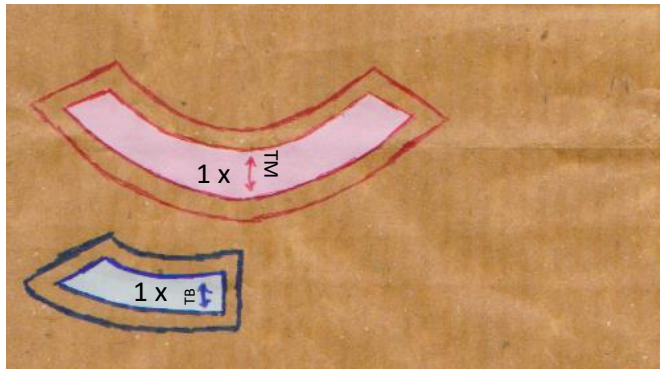
Skala : 1 : 8

Panjang Bahan : 50 cm

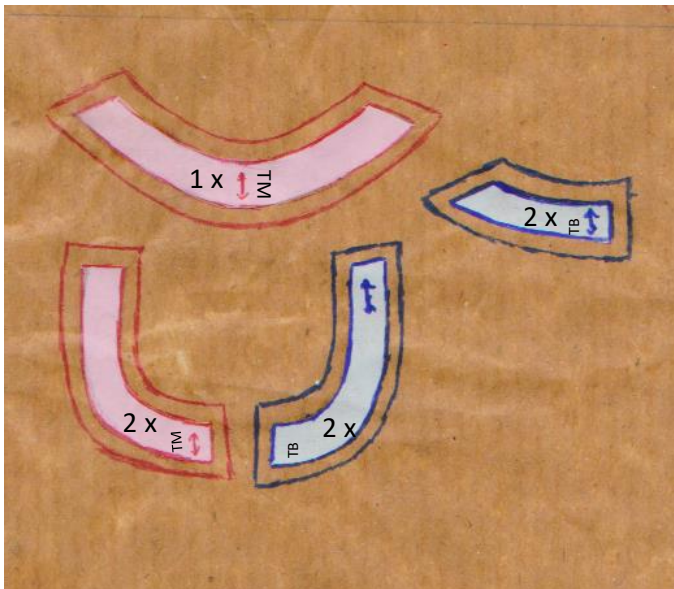
Lebar Bahan : 150 cm

Gambar 26. Rancangan Bahan Gaun 3





Gambar 27. Rancangan Bahan Gaun 4



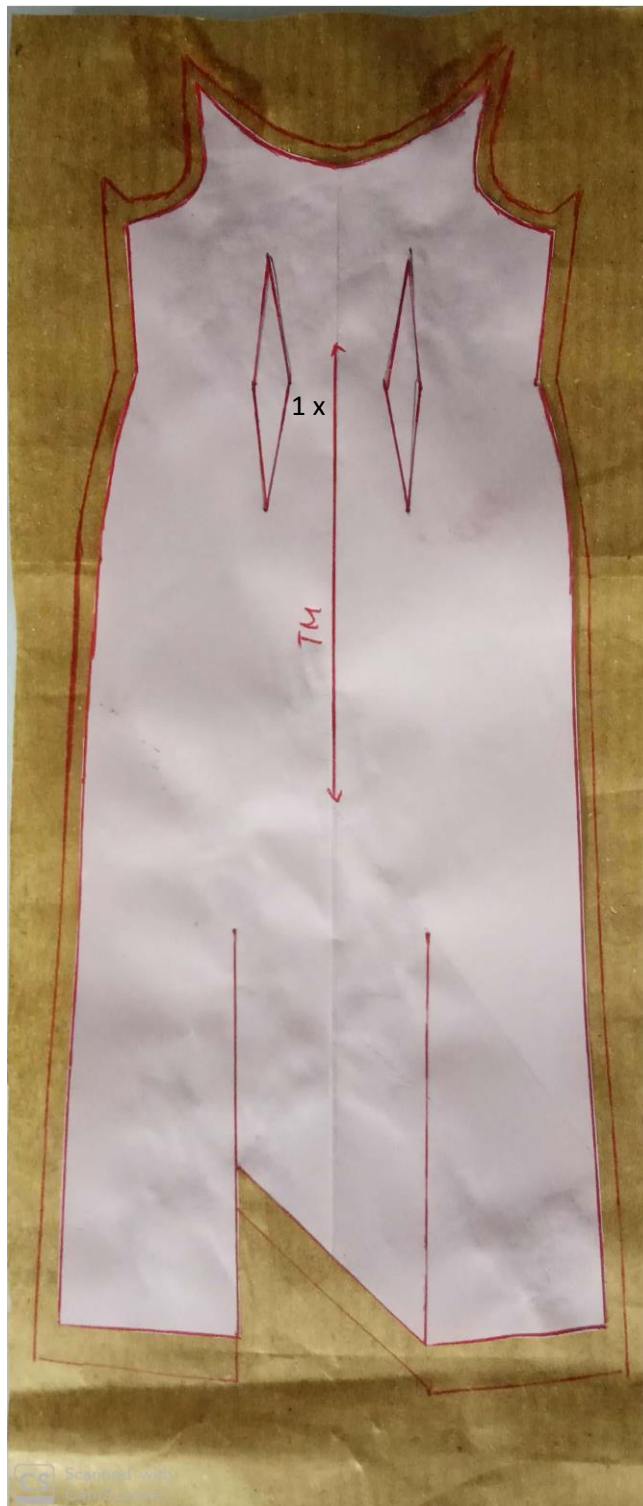
Gambar 28. Rancangan Bahan Depun

Nama Bahan : Kain Satin  
Velvet (coklat)

Skala : 1 : 8

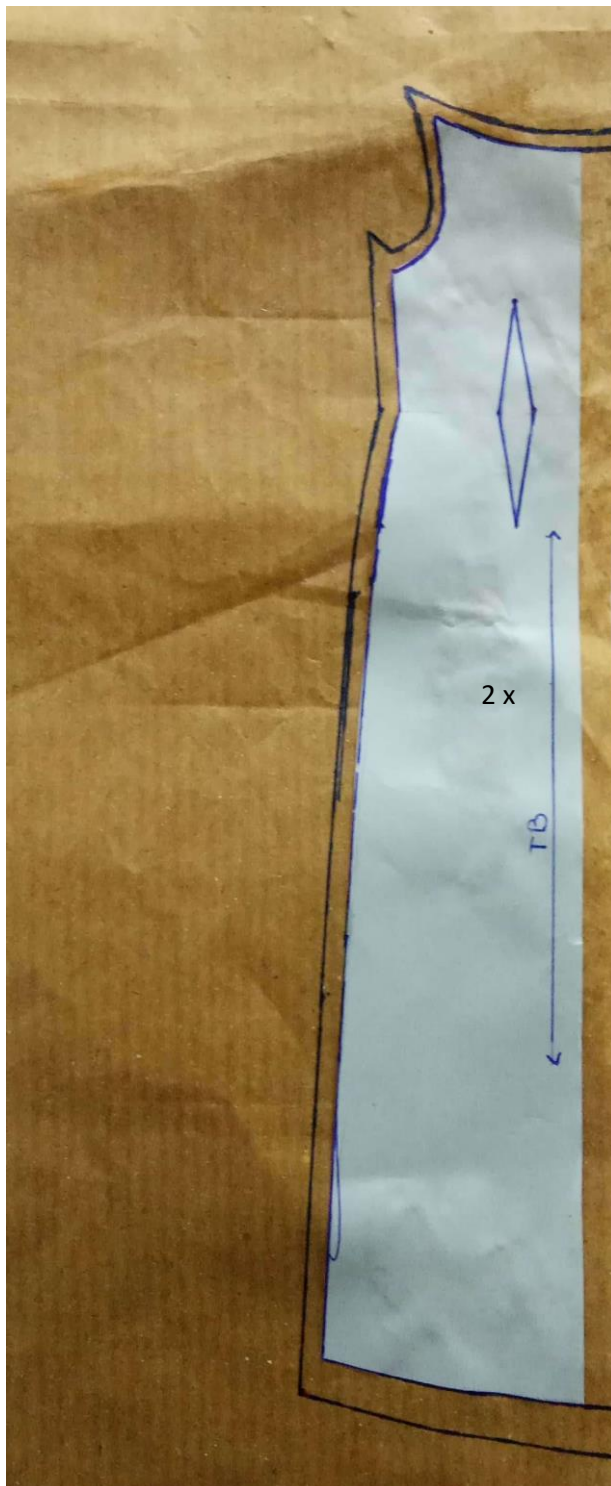
Panjang Bahan : 50 cm

Lebar Bahan : 150 cm



Nama Bahan	: Kain Katun Ero
Skala	: 1 : 8
Panjang Bahan	: 250 cm
Lebar Bahan	: 150 cm

Gambar 29. Rancangan Bahan *Furing* Bagian Depan



Nama Bahan : Kain  
Katun Ero

Skala : 1 : 8

Panjang Bahan : 250 cm

Lebar Bahan : 150 cm

Gambar 30. Rancangan Bahan *Furing* Bagian Belakang

e) Kalkulasi harga

Kalkulasi harga adalah mencatat dan menjumlah semua bahan yang dibutuhkan dalam membuat suatu busana. Kalkulasi harga bertujuan untuk meminimalkan dan mengetahui besar biaya yang dikeluarkan dalam suatu model busana. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat kalkulasi harga adalah

- 1) Mencantumkan nama bahan, banyaknya bahan yang dibutuhkan, harga satuan, jumlah total dan harga total dari bahan-bahan yang dibutuhkan.
- 2) Nama barang disesuaikan dengan jenis bahan apa yang digunakan misal bahan pokok, bahan pembantu, dan bahan tambahan.
- 3) Dalam menentukan jumlah harga disesuaikan dengan jumlah barang yang digunakan
- 4) Bahan harus tercatat semua agar perhitungan biaya dapat lebih tepat.

Tabel 2. Kalkulasi Harga

Nama Bahan	Jumlah	Harga Satuan	Jumlah Harga
<b>Bahan Pokok</b>			
1. Kain Linen	2 m	@ Rp. 65.000,-	Rp. 130.000,-
2. Kain Tafeeta	1 m	@ Rp. 35.000,-	Rp. 35.000,-
<b>Bahan Tambahan</b>			
1. Kain Satin Velvet (biru)	0.5 m	@ Rp. 19.000,-	Rp. 9.500,-
2. Kain Satin Velvet (kuning)	0.5 m	@ Rp. 19.000,-	Rp. 9.500,-
3. Kain Satin Velvet (coklat)	0.25 m	@ Rp. 19.000,-	Rp. 9.500,-
4. Kain Katun ero	2.5 m	@ Rp. 16.500,-	Rp. 41.250,-
<b>Bahan Pembantu</b>			
1. Kain Vislin	0.5 m	@ Rp. 16.000,-	Rp. 4.000,-
2. Benang	2 buah	@ Rp. 1.500,-	Rp. 3.000,-
3. Rit Jepag	1 buah	@Rp. 10.000,-	Rp. 10.000,-
4. Kait	2 buah	@ Rp. 250,-	Rp. 500,-
<b>Pelengkap Busana</b>			
1. Cat Acrylic	6 buah	@ Rp. 25.000,-	Rp. 150.000,-

2. Kuas	3 buah	@ Rp. 6.000,-	Rp. 18.000,-
Total			Rp. 420.250,-

#### Analisa Harga jual

Biaya tenaga kerja (50 % x Biaya Produk)

$$0,5 \times 420.250,00 = \text{Rp } 210.125,00$$

Biaya Aus Mesin (10 % x Biaya Produk)

$$0,1 \times 420.250,00 = \text{Rp } 42.025,00$$

Keuntungan (30% x Biaya Produk)

$$0,3 \times 420.250,00 = \text{Rp } 126.075,00$$

Jumlah Kebutuhan = Rp 420.250,00

$$\text{Total} = \text{Rp } 798.475,00$$

Jadi, untuk harga jual busana pesta malam remaja ini adalah Rp 798.475,00

#### b. Pelaksanaan

##### 1) Peletakkan Pola Pada Bahan

Peletakkan pola pada bahan dimulai dari pola yang paling besar sampai pola yang paling kecil. Misalnya pada pembuatan busana pesta malam ini bagian pola yang diletakkan dahulu adalah pola gaun bagian bawah berupa potongan-potongan memanjang diletakkan pada bahan kain linen. Kemudian bagian badan gaun, rok gaun, dst. Jika bagian pola-pola yang besar sudah tertata semua, dilanjutkan pola

yang kecil. Misalnya bagian depun leher, depun lengan, dst sampai semua pola tertata rapi.

## 2) Pemotongan dan Pemberian Tanda Jahitan

Pola yang sudah diletakkan pada bahan disemat dan diberi tanda kampuh agar mempermudah pada proses selanjutnya yaitu proses pemotongan bahan. Pemberian tanda kampuh pada bahan sesuai dengan kebutuhan, dengan menggunakan kapur jahit (tipis-tipis). Ukuran kampuh pada bagian sisi yaitu berukuran 2-2,5 cm, untuk bagian lengkung 1-1,5 cm kemudian pada bagian kelim berukuran 3 cm-4 cm. Bagian pola yang dipotong terlebih dahulu adalah bagian pola yang besar sampai pola yang terkecil. Pemotongan bahan yaitu menggunakan gunting yang tajam agar tidak menimbulkan tirus pada bahan atau merusak bahan. Bahan dipotong di atas meja potong atau di lantai karena medianya lebih luas sehingga mempermudah ruang gerak saat memotong bahan. Bagian-bagian yang sudah dipotong diberi tanda jahitan menggunakan karbon jahit dan rader, seperti tanda batas kampuh, tanda bagian pinggang, dan bagian-bagian tanda pola lainnya yang penting.

## 3) Penjelujuran dan Penyambungan

### a. Bagian gaun

- (1) Mengepres tricot pada bagian tengah belakang pola badan dan pola rok.
- (2) Menjahit bagian-bagian kupnat.
- (3) Menyambung bagian-bagian potongan pola depan dan belakang pada bagian garis leher.
- (4) Menyatukan bagian pola badan depan dan belakang dengan menjahit bagian sisi.



- (5) Membuat pola *caricature* yang akan dilukis pada pola badan menggunakan kapur jahit.
- (6) Menyambung bagian-bagian potongan rok bagian bawah depan dan belakang.
- (7) Membuat pola *caricature* yang akan dilukis pada pola rok menggunakan kapur jahit.
- (8) Menyambung bagian badan, peplum, dengan rok sehingga menjadi gaun.
- (9) Membuat belahan rok pada bagian depan.
- (10) Menyatukan belahan rok dengan bahan lining.
- (11) Menjelujur rit jepang bagian belakang dengan panjang rit 50 cm.
- (12) Menjelujur tengah belakang.
- (13) Menyambung bagian bawah gaun bahan lining.
- (14) Mengepres bahan viselin untuk bagian depun garis leher dan lengan
- (15) Menyatukan bagian depun
- (16) Menjahit bagian depun dengan bahan lining.
- (17) Menyambung bahan utama dengan bahan lining pada gaun.

#### 4) Evaluasi Proses I (*Fitting I*)

Adapun hasil Evaluasi dari fitting I adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Evaluasi Proses I

Aspek yang dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
Gaun bagian atas	<ul style="list-style-type: none"><li>- Kupnat bagian depan tidak seimbang antara kanan, kiri, atas, dan bawah.</li><li>- Garis leher bulat terlalu keatas.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Diubah dan disesuaikan dengan tanda jahitan hingga pas. Dan menambah kupnat pada bagian sisi.</li><li>- Diubah dan disesuaikan dengan garis bahu.</li></ul>
Gaun bagian bawah	<ul style="list-style-type: none"><li>- Warna bahan yang digunakan belum sesuai desain</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Menyesuaikan warna bahan yang digunakan</li></ul>

#### 5) Proses menjahit

Adapun Proses Menjahit busana pesta malam ini adalah:

- (a) Menjahit seluruh kupnat
- (b) Menjahit potongan-potongan *patchwork* pada bagian badan

- (c) Menjahit sisi badan depan dan belakang.
- (d) Membuat pola *caricature* yang akan dilukis pada pola badan menggunakan kapur jahit.
- (e) Menjahit sisi rok bagian depan dan belakang.
- (f) Membuat pola *caricature* yang akan dilukis pada pola rok menggunakan kapur jahit.
- (g) Setelah pola badan dan rok dibuat pola untuk dilukis, langkah selanjutnya ialah memblok pola tersebut dengan cat *acrylic* warna putih agar warna yang akan ditimpa dari pewarna tersebut dapat keluar.
- (h) Setelah melakukan pewarnaan dasar pada pola badan rok, langkah selanjutnya ialah melukis kain tersebut sesuai dengan desain dan warna yang telah ditentukan.
- (i) Setelah melakukan tahap melukis dan lukisan tersebut telah kering, langkah selanjutnya ialah menyambung bagian badan, peplum, dengan rok sehingga menjadi gaun.
- (j) Menjahit belahan rok pada bagian depan dan menyatukan belahan rok dengan bahan lining.
- (k) Memasang rit di bagian belakang.
- (l) Menjahit garis leher dan menyambung dengan badan.
- (m) Memasang depun dan menyambung dengan badan
- (n) Menjahit bagian bawah gaun bahan lining.
- (o) Menyambung bahan utama dengan bahan lining pada gaun.

- (p) Setiap selesai menjahit melakukan pengepresan pada kampuh/hasil jahitan agar mendapat hasil yang bagus.
- (q) Memasang kait pada bagian badan belakang dan kerah
- (r) Melakukan pengepresan dan finishing.

#### 6) Menghias Busana

Pada pembuatan busana pesta malam remaja ini, proses menghias busana dilakukan setelah busana belum di jahit dan setelah dijahit. Hiasan busana yang dibuat pada busana pesta malam remaja ini berfungsi untuk memperindah busana, dan agar busana yang dihasilkan memiliki nilai yang lebih tinggi. Hiasan yang diterapkan pada busana pesta mala mini adalah teknik lukis (*textile painting*).



Gambar 32. Hasil sebelum jadi



Gambar 33. Hasil hiasan busana

#### 7) Evaluasi Proses II (*Fitting 2*)

Pada saat melakukan *fitting* II busana harus sudah jadi kurang lebih 75% dari total proses pembuatan yang telah diselesaikan dengan disain yang telah dibuat. Adapun kekurangan atau hasil evaluasi pada *fitting* II adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Evaluasi Proses II

Aspek yang dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
Gaun bagian atas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Garis leher Sabrina terlalu keatas.</li> <li>- Pengepresan M10 pada pola depun tidak rapi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diubah dan disesuaikan dengan garis bahu.</li> <li>- Mengganti dengan bahan yang baru dan mengepressnya.</li> </ul>
Gaun bagian bawah	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Warna bahan yang digunakan belum sesuai desain.</li> <li>- Belahan pada bagian depan gaun menggelembung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyesuaikan warna bahan yang digunakan.</li> <li>- Melakukan perbaikan antara tinggi bahan utama dan lining.</li> </ul>

#### 8) Evaluasi Hasil

Tujuan dari evaluasi hasil adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan yang sudah dilaksanakan. Adapun evaluasi yang dilakukan antara lain sebagai berikut :

- Pengambilan ukuran sebaiknya tidak hanya dilakukan satu kali. Dan dilakukan pengecekan kembali.

- b) Sebaiknya saat mengukur bagian-bagian tubuh model yang perlu ditandai agar tidak bergeser seperti lingkaran badan, lingkaran pinggang, lingkaran panggul, dll, diberi tanda dengan veterban atau tali.
- c) Saat mengambil ukuran, model sebaiknya menggunakan pakaian yang pas atau tidak longgar agar ukuran sesuai (pas) dengan tubuh model.
- d) Kesesuaian warna dan bahan sangat penting, sehingga hasil yang didapat sesuai dengan desain yang dibuat.
- e) Pembuatan pola busana yang benar dan teliti sangat menentukan hasil jadi busana.
- f) Pada setiap selesai proses menjahit sebaiknya disertai dengan proses pressing agar jahitan lebih rapi dan jatuhnya busana lebih pas dan hasilnya licin.

## **2. Menyelenggarakan Pergelaran Busana**

### **a. Persiapan**

Setiap adanya penyelenggaraan suatu acara tahap pertama yang dilakukan adalah persiapan. Pada tahap persiapan penyelenggaraan pergelaran busana, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu sebagai berikut :

#### **1) Pembentukan Panitia Pergelaran**

Pembentukan panitia bertujuan agar pergelaran busana dapat terlaksana dengan baik, sukses dan berjalan sesuai rencana. Panitia yang terbentuk dalam pergelaran busana 2019 dengan tema “*Trombine*”, adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana S1 Reguler, Pendidikan Teknik Busana S1 Non

Reguler dan Teknik Busana D3 angkatan 2016, beberapa kakak tingkat angkatan 2015 yang berjumlah 111 mahasiswa. Tanggung jawab dalam penyelenggaraan pergelaran busana ditanggung bersama dalam sebuah kepanitiaan sehingga akan terbentuk suatu kepanitian dalam pergelaran. Adapun komponen-komponen kepanitiaan dalam pergelaran busana terdiri dari : ketua, sekretaris, bendahara, sie acara, sie dokumentasi, sie model, sie *make up*, sie juri, sie *backstage and floor*, sie *sponsorship*, sie *publikasi*, sie *booklet*, sie keamanan, sie humas, sie dekorasi, sie perlengkapan.

## 2) Menentukan Tema

Tema yang diambil dalam pergelaran busana tahun 2019 ini adalah “*Tromgine*”. *Tromgine* merupakan *fashion trend guidelines* atau merupakan pedoman *trend fashion* 2019 yang dijadikan tema besar pada acara pergelaran busana mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana angkatan 2016. *Tromgine* merupakan singkatan dari *The Role Of Millenial Generation In Natural/Nature Environment* yang berarti peran generasi milenial dalam lingkungan alam/alam. Generasi milenial sendiri merupakan generasi yang lahir setelah generasi X (Gen-X) yang memiliki karakter cuek, modern dan serba digital. Dalam hal ini pula generasi milenial dituntut untuk ikut serta dalam perkembangan dan kemajuan dunia, salah satunya dibidang dan produk *fashion*. *Tromgine* sendiri diwujudkan dalam bentuk peran generasi muda atau generasi milenial yang dituangkan melalui karya-karya busana yang akan direalisasikan dan ditunjukkan dalam sebuah *fashion show*. Karya-karya busana yang ditampilkan merupakan

pencerminan penggunaan teknologi sebagai kaum milenial dengan paduan kekayaan dan budaya di Indonesia yang digunakan sebagai sumber ide.

### 3) Penentuan Anggaran

Langkah awal dalam menentukan anggaran adalah dengan cara mengumpulkan data dari kebutuhan masing-masing siswa untuk pelaksanaan pertunjukan busana yang kemudian dijumlahkan, lalu mencari dan menentukan sumber dana untuk pertunjukan. Penentuan anggaran diputuskan bersama dalam sebuah rapat dengan beberapa pertimbangan. Anggaran yang ditentukan meliputi anggaran dana pokok sebesar Rp. 1.200.000,- tiap mahasiswa. Selain dana tersebut terdapat beberapa dana yang berasal dari sponsor maupun sumber lain diantaranya adalah sisa Manajemen Peragaan, denda kehadiran, dll.

Setelah mengetahui beberapa anggaran yang dibutuhkan untuk melaksanakan pertunjukan, tahap selanjutnya adalah mengalokasikan dana anggaran yang sudah tersedia. Diharapkan dengan adanya dana yang tersedia dapat memenuhi semua yang dibutuhkan sesuai rencana sehingga penyelenggaraan pertunjukan busana *Trombine* dapat berjalan dengan lancar.

### 4) Dewan juri

Seluruh karya-karya mahasiswa yang ditampilkan malam itu dinilai oleh beberapa juri. Dewan juri berjumlah 6 orang. Juri-juri tersebut antara lain :

Juri konsentrasi garmen :

- 1) Drs. Goet Poespo
- 2) PT Ungaran Sari Garmen (Didit Handoyo)
- 3) Pratiwi Sundarini, M.Kom. (Konsultan Industri Garmen).



Juri konsentrasi butik :

- 1) Philip Iswardono (Desainer)
- 2) Sugeng Waskito
- 3) Dr. Drs. Hadjar Pamadhi, MA, Hons

### 3) Penentuan Waktu dan Tempat

Pergelaran busana dengan tema “*Tromgine*” akan dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 11 April 2019 pukul 18.00 WIB bertempat di Auditorium UNY. Pemilihan tempat dilingkungan kampus dimaksudkan untuk mempermudah masyarakat mendatangi acara tersebut, dengan mempertimbangkan dari sisi kenyamanan tempat, harga, fasilitas,, lokasi strategis, finansial dari kepanitiaan, dan yang lainnya. Untuk waktu yang ditentukan adalah sesuai kesepakatan dan menyesuaikan jadwal kosong dari auditorium UNY dan waktu yang bias dijangkau untuk mempersiapkan semua yang diperlukan dalam pertunjukan.

### b. Pelaksanaan

Pergelaran busana tugas akhir dan karya inovasi produk *fashion* 2019 mengangkat tema *Tromgine (The Role Of Millenial Generation In Nature Environment)* yang memiliki arti peran generasi milenial dalam lingkungan alam. Semua rangkaian acara dikemas dengan mengacu tema utama yaitu *Tromgine*. Mulai dari pembuatan logo, *booklet*, tiket, tata panggung, *goodie bag*, *pamflet*, dan juga *dresscode* panitia dan *dresscode* penonton. Seluruhnya merupakan satu kesatuan yang mengusung tema besar *Tromgine*.

Pergelaran busana merupakan serangkaian kegiatan peragaan busana yang menampilkan busana-busana yang diperagakan oleh model diselenggarakan oleh seseorang atau suatu instansi tertentu. Pergelaran ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dalam pergelaran busana sangat diperlukan suatu organisasi kepanitiaan yang terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara, dan sie lain yang bertanggung jawab atas tugasnya masing-masing. Dengan adanya organisasi maka tanggung jawab dan tugas-tugas dari mahasiswa menjadi jelas. Pergelaran mahasiswa diadakan pada hari kamis, 11 April 2019 dengan tema “*Tromgine*” yang bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Diikuti oleh 111 mahasiswa yang terdiri dari S1 kelas A, D3 kelas B, dan S1 kelas D angkatan 2016. Dalam acara ini, penulis mendapat urutan tampil pada sesi dua yaitu kelas B dengan nomor urut 64. Pada pelaksanaan pergelaran busana ini panitia merekrut beberapa panitia tambahan diluar mahasiswa Teknik Busana D3 dan Pendidikan Teknik Busana S1 angkatan 2016.

Peyelenggaraan pagelaran ini diselenggarakan dalam tiga tahapan yaitu sebagai berikut :

#### 1. Fitting 1

Hari/tanggal : Minggu 3 Maret 2019

Waktu : 09.00 – 13.00 WIB

Tempat : KPLT lt 2

#### 2. Pemotretan & Fitting II

Hari/tanggal : Minggu 10 Maret 2019

Waktu : 07.00- 15.00 WIB

Tempat : KPLT Lt.3

### 3. Penilaian Gantung

Hari/tanggal : Sabtu 6 April 2019

Waktu : 09.00-13.00

Tempat : KPLT Lt. 3

### 4. Grand Juri

Hari/Tanggal : Minggu 7 April 2019

Waktu : 08.00-14.00 WIB

Tempat : KPLT Lt. 3

### 5. Gladi Bersih

Hari/tanggal : Rabu 10 April 2019

Waktu : 19.00-selesai

Tempat : Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta

### 6. Pagelaran Busana

Hari/tanggal : Kamis 11 April 2019

Waktu : 12.00-selesai

Tempat : Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta

#### 1) Pelaksanaan Penilaian Gantung

Pada pelaksanaan penilaian gantung merupakan proses penilaian sebelum busana diperagakan di atas panggung atau *catwalk* yang dilaksanakan pada hari Sabtu, 06 April 2019 di gedung KPLT FT UNY lantai 3. Pada saat penilaian gantung busana beserta *accessories* dikenakan pada *dummy* atau *dressfoam* ditata

sesuai nomor atau urutan nomor berjejer dan kemudian dinilai oleh dosen-dosen busana.

## 2) Grand Juri

Grand juri adalah proses penilaian sebelum busana diperagakan di atas panggung atau *catwalk* yang dilaksanakan pada hari Minggu, 07 April 2019 di gedung KPLT FT UNY lantai 3. Pada saat grand juri, busana beserta *accessories* dikenakan oleh model atau pragawati. Desainer mempresentasikan konsep busana pesta malam dengan sumber ide tokoh punakawan dalam pewayangan “Semar” yang telah penulis ciptakan. Pada saat *desainer* membacakan konsep, pragawati berjalan sambil memamerkan atau memperagakan busana yang dikenakannya.

## 3) Gladi Bersih

Gladi bersih dilaksanakan pada tanggal 10 April 2019 yang diikuti oleh seluruh panitia inti dan panitia tambahan Proyek Akhir dan Karya Inovasi Produk, model atau pragawati dan *performing art* (pengisi acara), MC (Master of Ceremony) dan musik (bintang tamu atau pengisi acara). Berikut adalah susunan acara persiapan dan gladi bersih pergelaran busana “Tromgine”.

## 4) Pelaksanaan Pergelaran Busana

Pergelaran busana diselenggarakan pada hari Kamis, tanggal 11 April 2019 ini dimulai pukul 18.00 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pergelaran busana ini menampilkan 101 karya mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana yang terbagi menjadi tiga sesi. Sesi pertama untuk kelas A (S1) garmen dan butik, sesi kedua untuk kelas B (D3) butik, dan sesi ketiga untuk kelas D (S1) garmen. Penulis mendapatkan nomor tampil dalam pergelaran busana

Tromgine pada sesi kedua dengan nomor urut 63 yang dipergakan oleh peragawati profesional, bertubuh langsing dengan tinggi badan 172 cm dan berkulit sawo matang. Pelaksanaan pergelaran busana dapat berjalan dengan lancar, maka dibuat susunan acara pada hari pelaksanaan acara. Berikut adalah susunan acara pergelaran busana “Tromgine” 2018 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta:

Tabel 5. Susunan Acara *TROMGINE* 11 April 2019

no.	waktu			kegiatan
	Awal	akhir	durasi	
1	17:30			<b>Open gate</b>
2	17:55	18:00	0:05	<b>greeting</b>
3	18:00	18:05	0:05	Gress Fashion Designer
4	18:05	18:15	0:10	Apresiasi Designer Tamu
5	18:15	18:20	0:05	<b>Opening : Pemutaran Video Opening</b>
6	18:20	18:30	0:10	MC on the stage
7	18:30	18:38	0:08	Kids Carnival
8	18:38	18:43	0:05	Apresiasi Dosen Pembimbing TA/PA
9	18:43	18:46	0:03	Apresiasi juri
				<b>Sambutan dan pembukaan</b>
10	18:46	18:49	0:03	Sambutan ketua panitia
11	18:49	18:53	0:04	Sambutan rektor
12	18:53	19:18	0:25	Fashion show garmen

13	19:18	19:23	0:05	Sanggar Sultan Syarif Wasim
14	19:23	20:50	1:27	Fashionshow butik
15	20:50	20:55	0:05	Song performance by Jodi Shak
16	20:55	21:05	0:10	Fashion show Damarjatiko
17	21:05	21:15	0:10	Fashion Show Senja Sewing Studio
18	21:15	21:30	0:15	Fashion show AGB Fashion Collection
20	21:30	21:35	0:05	Song performance by Jodi Shak
21	21:35	21:50	0:15	Doorprize
22	21:50	21:55	0:05	Awarding Poster
23	21:55	22:10	0:15	Awarding
24	22:10	22:25	0:15	Closing

#### c. Evaluasi

Tahap evaluasi bertujuan menilai pertunjukan busana *Trombine* secara keseluruhan, sehingga untuk acara selanjutnya dapat memperbaikinya. Evaluasi dari proses pertunjukan busana ini adalah kurangnya komunikasi dan koordinasi antara satu dengan yang lain sehingga timbul permasalahan, hal ini akan menimbulkan ketidak kompak dalam pertunjukan busana maka dari itu perlunya penjelasan terhadap semua masalah di depan forum. Evaluasi akhir pada pertunjukan busana ini dapat dilihat dari hasil keseluruhan penyelenggaraan pertunjukan busana yaitu pertunjukan busana berjalan dengan lancar, sukses dan mendapat respon yang positif dari masyarakat khususnya para pengamat mode.

## **B. Hasil**

### **1. Penciptaan Desain Busana**

Tema yang diangkat dalam pertunjukan busana *Trombine (The Role Of Millennial Generation In Nature Environment)* yang memiliki arti peran generasi milenial dalam lingkungan alam. *Trombine* ini yang mengacu pada *fashion trend forecasting 2019/2020 Singularity*, dengan tema *exuberant* dan subtema *urban caricature* yang mencerminkan keceriaan dan optimisme lewat permainan warna yang *colourful* dengan unsur seni urban atau futuristik dan perpaduan gaya unik yang santai dengan gaya formal yang cenderung feminin. Pembuatan desain dengan tema *Exuberant* dan sub tema *Urban Caricature* yang merupakan perwujudan penggunaan teknologi sebagai wujud peran mahasiswa dalam mempopulerkan warisan budaya yang ada di Indonesia. Penciptaan desain busana pesta ini berdasarkan pada tema pertunjukan busana *Trombine* yang mengacu pada *Trend Fashion 2019/2020 Singularity* dengan tema *Exuberant* dan sub tema *Urban Caricature*.

Pembuatan desain diawali dengan mencari inspirasi dari sumber ide kemudian dituangkan kedalam *moodboard* agar lebih mudah dipahami, sehingga desain tidak menyimpang dari sumber ide yang dipilih serta *moodboard* yang dibuat. Penerapan prinsip-prinsip desain pada busana dengan sumber Semar yaitu, prinsip keselarasan atau kesatuan unsur-unsur desain yang terlihat pada keseluruhan busana, mulai dari warna yang dipilih, motif, garis, dan ukuran. *Center of Interest* terletak pada bagian depan gaun yang terdapat sketsa lukisan Semar yang diterapkan dengan teknik lukis. Penerapan Sumber inspirasi seperti *trend*, sumber

ide unsur dan prinsip desain tersebut dituangkan dalam bentuk desain ilustrasi (*fashion Illustration*).



Gambar 35. *Fashion Illustration*



## 2. Pembuatan Karya Busana

Pembuatan busana pesta malam remaja ini melalui 3 tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Di peroleh *one pieces* busana pesta malam remaja yang terdiri dari long dress dengan siluet busana A. Kesuaian antara busana dengan tema dan sub tema dari trend fashion yang diangkat dan kesesuaian dengan hasil jadi busana serta keserasian busana secara keseluruhan. Evaluasi dari pembuatan busana pesta malam remaja ini diantaranya adalah adanya kesulitan dalam pembuatan motif dengan teknik lukis (*textile painting*) pada busana dan sebagai solusi penyusun membuat beberapa percobaan terlebih dahulu pada media kain untuk sebagai bahan pertimbangan dan media pembelajaran agar menghasilkan lukisan yang bagus dan rapi. Pengepasan 1 ada beberapa bagian busana yang masih memerlukan perbaikan antara lain Kupnat bagian depan tidak seimbang antara kanan, kiri, atas, dan bawah, garis leher bulat terlalu keatas, dan bahan yang digunakan belum sesuai. Beberapa bagian yang masing kurang sempurna dapat diperbaiki dengan mengubah dan disesuaikan dengan tanda jahitan hingga pas, dan menambah kupnat pada bagian sisi lalu diubah dan disesuaikan dengan garis bahu dan menyesuaikan warna bahan yang digunakan. Pada pengepasan kedua hal yang harus disempurnakan adalah hiasan pada busana yaitu penerapan teknik lukis (*textile painting*) dalam pembuatan motif pada busana. Dengan cara mempelajari dan melakukan percobaan teknik melukis pada kain (*textile painting*) berulang-ulang sehingga menguasai bentuk motif dan dapat diterapkan pada kain. Busana pesta ini menggunakan bahan linen berwarna merah yang dijadikan gaun *A-line*,

dan menggunakan kain tafeeta dan satin velvet yang kemudian di aplikasikan dengan teknik lukis. Menggunakan bahan yang berwarna *colourfull* pada busana ini merupakan perwujudan dari *trend* warna yang terdapat dalam tema *trend exuberant* dan subtema *Urban Caricature*. Penerapan motif yang kemudian diaplikasikan pada kain dengan teknik lukis yang mendominasi busana pesta malam remaja ini. Kendala yang diperoleh saat pembuatan karya busana pesta malam remaja dengan sumber ide Tokoh Punakawan dalam Pewayangan Semar adalah pembuatan motif dengan teknik lukis yang diterapkan pada gaun yang membutuhkan ketelatenan, ketelitian dan juga waktu yang cukup banyak dalam pembuatannya.

### 3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Pagelaran busana diadakan pada hari Jumat, 11 April 2019 dengan judul “*Tromgine*” yang bertempat di Auditorium UNY. Diikuti oleh 111 mahasiswa yang terdiri dari S1 angkatan 2016, dan D3 angkatan 2016. Busana yang ditampilkan terdapat dua konsentrasi yaitu butik dan garmen. Acara fashion show terbagi 3 sesi yaitu Butik dan Garmen kelas A S1, Butik Kelas B D3, dan Butik dan Garmen kelas D S1. Dalam acara ini penyusun mendapat urutan tampil pada sesi 2 yaitu D3 dengan nomor urut 64.

Pada pelaksanaan pagelaran busana ini panitia merekrut beberapa panitia khusus. Adapun evaluasi dalam pagelaran busana *Tromgine* diantaranya adalah kurangnya koordinasi dan komunikasi antara beberapa sie yang mengakibatkan adanya beberapa revisi yang harus dilakukan. Oleh karena itu, untuk mengatasi

masalah tersebut diperlukan komunikasi yang baik di antara para panitia inti dan panitia khusus agar pergelaran busana tersebut dapat berjalan dengan baik dan lancar.

### **C. Pembahasan**

#### **1. Penciptaan Desain**

Menciptakan suatu busana terkhususnya busana pesta malam untuk remaja mengambil yang sumber ide Semar, diperlukan keselarasan antara tema dengan desain busana yang akan dibuat dengan tema umum dari pergelaran busana yang diselenggarakan. Oleh karena itu memerlukan pemahaman dan penghayatan dari tema dan makna yang terkandung didalam tema yang diangkat. Semar adalah penjelmaan Bathara Ismaya yang turun ke *madyapada* untuk menjadi pamong satria agung. Para satria yang berbudi luhur tentu akan mendapat bimbingan langsung dari Kyai Semar, yang sudah tidak samar terhadap segala *mobah mosiking* jagad raya. Begitu populernya tokoh Semar dalam pewayangan, banyak tokoh pemuka negeri ini yang mengidentifikasikan dirinya sebagai Semar yang dianggap mempunyai kebijakan dan kebajikan.

Penciptaan desain diawali dengan menetapkan sumber ide dari inspirasi yang didapat. Kemudian dituangkan dalam bentuk *Moodboard* agar lebih mudah untuk dipahami sehingga desain tidak menyimpang dari sumber ide yang dipilih. Setelah itu membuat *design sketching*, *presentation drawing*, *desain busana*, dan *fashion illustration*. Penerapan prinsip-prinsip desain pada busana dengan sumber Semar yaitu, prinsip keselarasan atau kesatuan unsur-unsur desain yang terlihat pada

keseluruhan busana, mulai dari warna yang dipilih, motif, garis, dan ukuran. *Center of Interest* terletak pada bagian depan gaun yang terdapat sketsa lukisan Semar yang diterapkan dengan teknik lukis. Penerapan Sumber inspirasi seperti *trend*, sumber ide unsur dan prinsip desain tersebut dituangkan dalam bentuk desain ilustrasi (*fashion Illustration*).

Penulis mengambil sumber ide Semar dan menginspirasi pada karyanya melalui penciptaan busana pesta malam remaja yang berjudul “Semar Samara”. Hal ini dimaksudkan bahwa penyusun berantusias pada tokoh punakawan dalam pewayangan yaitu Semar. Bersumber dari tokoh punakawan dalam pewayangan yaitu Semar yang memiliki bentuk *caricature* yang unik, penyusun mengembangkan konsep dari Semar dengan menuangkan ide kreativitasnya menjadi bentuk lain yakni busana pesta malam remaja yang tidak biasa dengan nuansa *simple* dan unik. Pengambilan inspirasi dari tokoh punakawan dalam pewayangan yaitu Semar ini dimaksudkan agar penyusun dapat membuktikan bahwa tokoh punakawan dalam pewayangan yaitu Semar dapat dijadikan sumber ide dan dituangkan dalam bentuk busana pesta malam remaja yang *simple* tetapi tetap terlihat feminin, unik, dan orisinal sesuai dengan tema “*Trombine*”.

## 2. Pembuatan Karya Busana

Langkah setelah pembuatan desain busana adalah menghasilkan desain dalam bentuk busana dengan melalui beberapa proses. Proses pembuatan busana meliputi pengambilan ukuran pada model, pembuatan pola, pecah pola, rancangan bahan dan harga, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, menjelujur, evaluasi *fitting* 1, menjahit, memasang hiasan, evaluasi *fitting* II, penilaian gantung dan *grand juri*.

Evaluasi proses I dilakukan pada saat busana masih berupa jelujuran agar jika terjadi kesalahan ukuran dapat diperbaiki tanpa harus merusak busana maupun serat kain busana.

Setelah evaluasi kemudian dilanjutkan dengan proses penjahitan busana sampai dengan penyelesaian dan pembuatan pelengkap busana harus sudah selesai. Setelah tahap evaluasi *fitting* II, tahap selanjutnya adalah penilaian gantung, penilaian gantung dilakukan dengan memasang busana pada *dressfoam*. Aspek yang dinilai meliputi teknologi menjahit, hiasan, jatuhnya busana. Penilaian selanjutnya adalah *grand* juri, proses penilaian dilakukan dengan cara busana diperagakan oleh model, sementara desainer mempresentasikan konsep pembuatan busana. Aspek yang dinilai meliputi *cutting*, keserasian konsep dan *total look*, bersama dengan *grand* juri juga dilakukan penilaian *moodboard* sebagai visualisasi gagasan konsep desain oleh tim juri.

Ketepatan proses pengambilan ukuran, pembuatan motif dengan teknik lukis (*textile painting*), dan teknik jahit menjadi kunci utama dalam pembuatan busana pesta malam remaja ini, karena akan mempengaruhi kerapian dan letak jatuhnya busana di badan model pada saat di kenakan. Keunggulan dari busana ini terletak pada penerapan teknik hiasan pada busana yaitu dengan menggunakan teknik lukis (*textile painting*). Kesulitan dalam pembuatan motif dengan teknik lukis (*textile painting*) pada busana dan sebagai solusi penyusun membuat beberapa percobaan terlebih dahulu pada media kain untuk sebagai bahan pertimbangan dan media pembelajaran agar menghasilkan lukisan yang bagus dan rapi. Proses pengepresan

setelah penjahitan pada bagian-bagian tertentu seperti sambungan, sisi, garis leher, dan kelim akan menghasilkan bentuk yang rapi.

### 3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran adalah pameran mode yang asalnya ingin memamerkan ide-ide hasil rancangan para perancang mode busana (Sri Widarwati, 1993). Pergelaran ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Pergelaran busana ini dibentuk suatu organisasi kepanitiaan yang terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara dan seksi-seksi lainnya. Dengan adanya organisasi maka tanggung jawab dan tugas-tugas dari mahasiswa menjadi jelas. Pergelaran busana dilaksanakan pada hari Kamis, 11 April 2019 dengan tema *Tromgine* yang bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, diikuti oleh 111 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa S1 dan D3 angkatan 2016 .

Busana yang ditampilkan adalah busana pesta malam. Acara pergelaran busana terbagi menjadi 3 sesi yaitu Sesi 1, Sesi 2, Sesi 3. Dalam acara ini penulis mendapat urutan tampil pada sesi 2 dengan nomor urut 64. Pergelaran busana ini semuanya diperagakan oleh para model *profesional* dari *agency*. Pelaksanaan pergelaran busana ini panitia merekrut beberapa panitia tambahan khusus. Karena kurangnya koordinasi antara panitia inti dengan panitia khusus sehingga terjadi beberapa kendala, namun secara keseluruhan acara ini dapat berlangsung dengan lancar dan 90% penonton yang hadir tetap duduk ditempat sampai acara berakhir. Setelah pelaksanaan dilakukan tahap selanjutnya yaitu evaluasi. Hal ini dilakukan untuk mengatasi beberapa masalah yang belum terselesaikan dengan mempelajari kekurangan dan dapat dijadikan sebagai pembelajaran pada acara berikutnya.